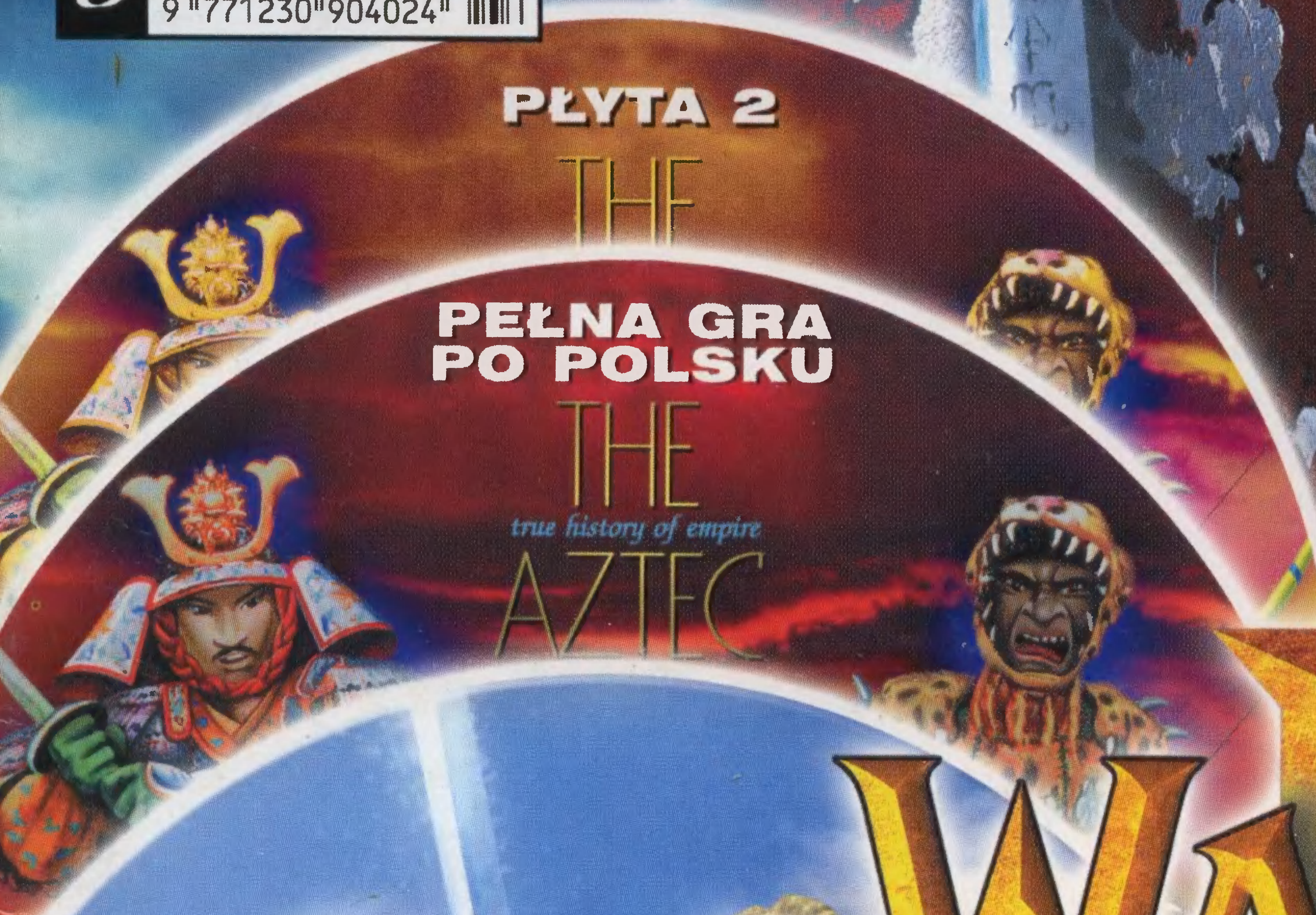
3xCD PEŁNA GRA AZTEC EMPIRE PL

PEŁNA GRA
3 x CD-ROM
SUPERCENA
9,99
W TYM 7% VAT

GRY KOMPUTEROWE

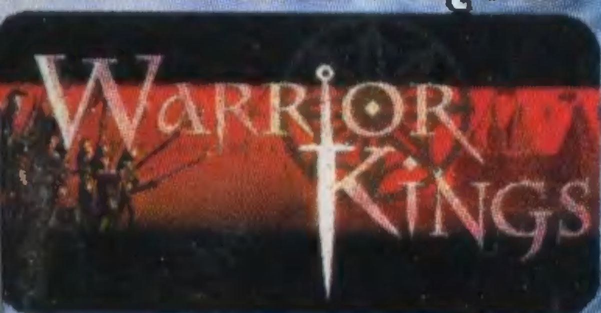
NUMER 4/2002 INDEX 324329 ISSN 1230-9044 CENA 9,99 ZŁ





WARCRAFT III

DEMO MIESIĄCA



3xCD

COMPACT disc DIGITAL DATA

GRYWALNE DEMA:
- DIE HARD: NAKATOMI PLAZA
- WORMS BLAST
- DISCIPLES 2
- TRAINZ

DODATEK
QUAKE3 RALLY

GOTHIC • WORMS BLAST
SIM GOLF • COLOBOT
WARRIOR KINGS
THE SIMS: WAKACJE
FLIGHT SIMULATOR 2002
EARTH 2150: LOST SOULS
BLACK&WHITE: CREATURE ISLE

W TYM MIESIĄCU NA CD

PEŁNE WERSJE: Aztec Empire - znakomita strategia RTS po polsku • **Fuel Depot 3D** - trójwymiarowa strzelanka w kosmosie **WERSJE DEMO:** Warrior Kings - strategia czasu rzeczywistego 3D • **Die Hard: Nakatomi Plaza** - shooter FPP • **Worms Blast** - zręcznościowa • **Disciples 2** - turowa strategia w klimacie fantasy • **Trainz** - symulacja pociągu **DODATKOWO:** Quake III Rally - nakładka zmieniająca Quake w wyścigi samochodowe **SHAREWARE:** Siedem sympatycznych gierek logicznych i zręcznościowych

WITAMY W GK!

PEŁNA GRA PO POLSKU
THE AZTEC
true history of empire

DEMO MIESIĄCA
Warrior Kings
CGS © 2002
Made in Poland
Sprzedawany z GK4/02

COMPACT disc DIGITAL DATA

GRYWALNE DEMA:
• DIE HARD: NAKATOMI PLAZA
• WORMS BLAST
• DISCIPLES 2
• TRAINZ

DODATEK
• QUAKE3 RALLY

PEŁNA GRA (MINI)
• FUEL DEPOT 3D

DODATKOWO
7 gier shareware
WARKANOID
TETRIS ADVENTURE
3D ULTRA COOL POOL
KABLOOEY REDUX
ROOKS REVENGE
FINAL DUEL 2
3D BLITZ

© NEW MEDIA GENERATION
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
CGS © 2002
GRY KOMPUTEROWE

OD REDKACJI

Zgodnie z obietnicą złożoną przed miesiącem, tym razem mamy aż TRZY płyty CD! Wymuszone to zostało dużą objętością pełnej wersji gry, która zajmuje prawie dwa krążki, a że stanowi obowiązkowy, comiesięczny prezent dla naszych Czytelników, więc nie mogło jej zabraknąć również w tym wydaniu. Za miesiąc gra będzie wprawdzie nieco mniej obszerna, ale za to znakomita! Jaka? O tym dowiecie się sięgając po kolejny numer „Gier Komputerowych", do czego gorąco namawiamy.

W tym miesiącu, jak zwykle spora dawka recenzji najnowszych, dostępnych na rynku gier, zapowiedzi i konkursy. Płyty CD z atrakcyjną zawartością dopełniają całości. W zależności od ilości i jakości materiałów na coverCD, liczba kompaktów w kolejnych numerach może być zmienna, ale decydujący głos w tej kwestii będą mieli oczywiście Czytelnicy.

Życząc miłej lektury i uciechy z gry, żegnamy się licząc, że za miesiąc znów się spotkamy!

STOPKA

GRY KOMPUTEROWE, ISSN 1230-9044, INDEX 324329
NUMER 4/2002, Rok dziesiąty

WYDAWCA:
CGS COMPUTER GRAPHICS STUDIO
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
Tel. (22) 815 42 20 (godz 9-16.30)
Fax (22) 812-68-29, e-mail: cgs@cgs.onyx.pl

REDKACJA
Marek Suchocki - red. naczelny, Dariusz Kazik - zast. red. naczelnego, Marcin Jaśkaczek, Przemysław Gorący e-mail:pgoracy@cgs.onyx.pl - reklama, marketing/pr oraz współpracownicy: Krzysztof Kiełmiński, Arek Kowalczyk, Sebastian Szczepaniak, Robert Kucharski, Robert Mahler



W tym miesiącu dołączyliśmy do pisma pełną wersję gry „Aztec Empire". To wciągająca i stojąca na niezłym poziomie strategia militarno ekonomiczna opowiadająca alternatywną historię Imperium Azteków. Jesteście ciekawi jaką, zatem posłuchajcie. Autorzy gry postawili sobie pytanie: co by się stało, gdyby Aztekowie nie zostali podbici przez Hiszpanów w XVI wieku. Znaleźli odpowiedź. Na początku Imperium Azteków zajęło cały kontynent amerykański. Potem Aztekowie wsparci technologiami pozyskanymi od innych ludów i niesieni żądzą podbojów wybudowali ogromną flotę i sięgnęli po wyspy morza karaibskiego. Stamtąd płynęli dalej i dalej, docierając wreszcie do wybrzeży Afryki. Tamtejsze złoża złota zachęciły ich do kolejnych podbojów. W 1425 roku Aztekowie wylądowali w Hiszpanii, a stamtąd rozlali się na cały kontynent europejski. Podbili



Portugalię, Francję i Niemcy... Dopiero po podbiciu całej Europy okazało się, ze na wschodzie jest jednak siła, która może położyć kres azteckim podbojom. To Imperium Rosji, rządzone przez mądrych i dzielnych wojów. Właśnie pod jego sztandarami przyjdzie Ci walczyć, choć możesz zakosztować również dowodzenia armiami Azteków, bądź Chińczyków, ale o tym za chwilę. Technicznie rzecz biorąc, „Aztec Empire" jest typowym RTS-em, choć zauważyć można w niej kilka innowacji, które sprawiają, że gra się w nią przyjemnie. Autorzy przygotowali kampanię składającą się z 15 misji dla pojedynczego gracza, jak również 30 rozległych map z różnymi scenariuszami do gry wieloosobowej i samodzielnej. Jest zatem w czym wybierać. Jak wspomnieliśmy, można kierować jedną z trzech nacji: Rusinami, Chińczykami, Aztekami. Różnią się one od siebie niemalże wszystkim. Po pierwsze, każda nacja ma sobie przypisane, charakterystyczne budowle, choć jest też część wspólna dla wszystkich (np. Baraki, czy Farmy). Po drugie, inaczej przebiega rozbudowa podstawowego zabudowania, które możemy przekształcić: w przypadku Azteków w Wioskę lub Miasto. W przypadku Rusinów i Chińczyków zaś w Wioskę, Miasto lub Las. Jest to rozróżnienie o tyle ważne, że zupełnie inne budowle wznosi się w dostojnym Mieście i, dajmy na to, w leśnych ostępach. Tu dochodzimy do trzeciej różnicy pomiędzy nacjami - czyli do zupełnie innych jednostek, które można powoływać. Podstawowymi są: łucznicy (Aztekowie), Piechota (Rusini) oraz Ninja (Chińczycy). To jednak oczy[illegible] morzu, bow[illegible]na lista jednostek występujących w grze liczy sobie około 30 pozycji. Produkować można takie jednostki i maszyny jak: Słonie, Włamywaczy, Yeti, Smocze Miotacze Płomieni, Samurajów, Kusze Jednorożców, Paralotnie, Orły, Kapłanów, Bizony, Jaguary, Dzikusów, Pająki i Wulkany, Promy, Muszkieterów, Miotacze Toporów czy Wyrzutnie Rakiet. Przyznacie chyba, że nazewnictwo jak i zestawienie jednostek jest „od Sasa do Lasa", jednak dodaje to grze niepowtarzalnego kolorytu i znacząco

- **Wymagania:** Pentium 166, Windows 95 - XP, 32 MB RAM, CD-ROM x4

- **Wydawca:** New Media Generation
- **Producent:** New Media Generation
- **Strona WWW:** www.aztec.ru



urozmaica rozgrywkę. Truizmem jest bowiem stwierdzenie, że każda z jednostek ma inne zdolności, umiejętności i wytrzymałość, a co za tym idzie posługiwanie się nią wymaga innej taktyki. Właśnie taktyka, jest w tej grze niezwykle ważna, gdyż gracz komputerowy ma zazwyczaj sporą przewagę, ale rozsądne gospodarowanie środkami pieniężnymi (Złoto) i dostępnym wojskiem, nawet z najtrudniejszej opresji pozwolą wyjść cało. Obecną w innych RTS-ach kwestię pozyskiwania surowców ograniczono w „Aztek Empire" do minimum, co w sumie okazało się posunięciem dobrym. Jedyne zadanie gracza polega na postawieniu w odpowiednim miejscu kopalni, a najlepiej zespołu kopalń, które będą dostarczać cenny kruszec wprost do skarbca. Najważniejsze w każdej strategii są oczywiście potyczki i tych w „Aztek Empire" zabraknąć nie mogło. Przy tej okazji warto wspomnieć o fakcie, że poszczególne misje toczą się na bardzo zróżnicowanych terytoriach, które pozwalają sprawdzić się zarówno w walkach na lądzie, na morzach jak i w powietrzu. Same bitwy, choć nie wyglądają może super atrakcyjnie, to wymagają dobrego rozplanowania i rozmieszczenia wojsk, a potem błyskawicznych reakcji gracza (choć tempo gry można ustawić) i jego szybkich decyzji. Jednostki można grupować w oddziały i nadawać im numery, co znacznie upraszcza dowodzenie. Dodatkowo można decydować o tym czy ich zachowania mają być agresywne, defensywne czy wywarzone, co ma ogromny wpływ na zachowanie porządku na polu bitwy. Zabrakło możliwości decydowania o formacjach i przez to wojsko zazwyczaj porusza się zbitą chmarą.

Kilka słów należy poświęcić również grafice i muzyce gry. Jak na potrzeby RTS-a zdecydowanie trzyma poziom. A mamy tu czasami prawdziwe perełki - popatrzcie choćby na cienie rzucane przez orły, animacje koron drzew, rozwiewanych na wietrze oraz wodę płynącą w strumieniach i morzach. Mistrzowsko zostały zrealizowane również renderowane filmiki i co najważniejsze obejrzeć je można prosto z płytki. Grafika zasługuje na mocną czwórkę w szkolnej skali ocen, natomiast muzyka i dźwięki



warte są nawet wyższej noty. Po pierwsze znakomicie podłożono (polskie) głosy lektorów, a do tego przez cały czas trwania zabawy z głośników dobiegają miłe dla ucha, niemęczące melodie, które pozwalają jeszcze lepiej poczuć klimat rozgrywających się na ekranie zdarzeń.

STEROWANIE

Grę obsługuje się za pomocą myszki i klawiatury. Oto krótki opis, który powinien ułatwić Wam wykonywanie podstawowych czynności.

Aby utworzyć oddział
- przeciągnij kursorem myszki po żądanym oddziale
Aby utworzyć oddział jednoosobowy
- Ctrl + kliknięcie myszki na żądanym wojowniku
Aby przydzielić numer oddziałowi/miastu
- Ctrl + numer, numer - 0...9
Aby wybrać oddział o danym numerze
- numer, numer - 0...9
Aby pokazać/schować status wszystkich wojowników
- V
Aby pokazać/schować interfejs
- F12
Aby poruszać oddziałem
- kliknij prawym przyciskiem na małej mapie
- kliknij prawym przyciskiem na terenie w ekranie głównym
Aby zaatakować wrogiego wojownika
- kliknij prawym przyciskiem na wojowniku wroga
Aby zniszczyć wrogi budynek
- kliknij prawym przyciskiem na budynku wroga
Aby pokazać menu, zatrzymać grę
- ESC
Aby zapisać screenshot jako 15łbitowy plik .bmp
- PrintScreen
Aby natychmiast wyjść z gry
- Alt + F4

Ogólnie rzecz biorąc w „Aztec Empire" gra się bardzo przyjemnie, mamy zatem nadzieję, że prezent w postaci tej gry przyjmiecie z satysfakcją. A nie jest to nasze ostatnie słowo, gdyż obecnie trwają negocjacje na temat kolejnych, jeszcze lepszych gier, które w najbliższej przyszłości powinny zagościć na krążkach CD dołączanych do kolejnych wydań GIER KOMPUTEROWYCH!



Wskazówki Pierwsza Misja

Zadania:
1. Broń Placówki za wszelką cenę
2. Wybuduj kilka kopalni, aby mieć
3. Stały dopływ gotówki
4. Wybuduj koszary, aby produkować
5. Bardziej zaawansowane wojsko
6. Wytrenuj żołnierzy, albo zbuduj wieże wartownicze

Pierwszą misję przyjdzie Ci rozgrywać po stronie Rusi. Aby rozpocząć, na pierwszym ekranie naciśnij przycisk „Utwórz Gracza", wpisz swoje imię lub pseudonim z jakim chcesz występować. Następnie kliknij myszką we wpisane imię i naciśnij przycisk „Akceptuj Gracza". Teraz wybierz „Misja 1" i naciśnij „Graj Misję". Ponieważ po zakończeniu każdej misji nie będziesz automatycznie przenoszony na pole następnej, więc za każdym razem trzeba w tym miejscu wybrać kolejną.

Przed rozpoczęciem gry zostaniesz przeniesiony do miejsca, w którym możesz przeczytać sobie o celach misji i ogólnej sytuacji. Warto to uczynić, aby mieć pojęcie o tym, co Cię czeka. Następnie kliknij w wizerunek tarczy z dwoma skrzyżowanymi mieczami, aby przystąpić do zabawy.

Po rozpoczęciu rozgrywki ukaże się teren z Twoim miastem i kilkoma jednostkami. Najważniejszą sprawą są pieniądze (ich liczbę wskazuje licznik znajdujący się po prawej stronie mapy u góry), bo to właśnie za nie szkolisz wojsko i stawiasz budowle. Aby pozyskać gotówkę, należy prowadzić bezustanne wydobycie. Wybuduj zatem cztery kopalnie w miejscu do tego przeznaczonym (kopalnie będą podświetlone na zielono), które usytuowane jest poniżej Twojego miasta. W następnej kolejności wybuduj koszary nieopodal miasta. Teraz możesz już się skupić na najmowaniu wojska. Pamiętaj, że w tej misji chodzi o obronę Twojego miasta. Wróg będzie atakował falami, napływając raz z zachodu innym razem z północy, a czasami z obu kierunków jednocześnie. Wyprodukuj zatem tyle wojska, ile zdołasz i podziel je na dwie grupy. Musisz koniecznie zmienić taktykę na defensywną, co spowoduje, że gdy wróg znajdzie się w zasięgu wzroku, Twoje oddziały będą spokojnie na niego czekać. W przeciwnym razie rozpierzchną się po polu walki i ciężko będzie nad nimi zapanować. Gdy przeciwnik podejdzie na tyle blisko, żeby przypuścić atak, wtedy rzuć się na niego z całym swoim wojskiem. Dopiero wówczas zmień taktykę na agresywną i w miarę możliwości wskazuj kolejne cele ataku. Gdy odeprzesz natarcie, zgromadź wojsko w pobliżu miasta. Pamiętaj, że podczas postoju jednostki odzyskują energię. Produkuj w dalszym ciągu nowych wojaków za wszystkie pieniądze, jakie masz i spokojnie czekaj na przeciwnika. Jeśli uda Ci się odeprzeć czwarty i najpotężniejszy atak, wtedy zwyciężysz!

Wskazówka: Przy wielkiej, liczebnej przewadze wojsk wroga masz niewielkie szanse, musisz zatem tak szybko produkować nowe oddziały, jak to tylko możliwe.

Najważniejsze jednostki:

Aztekowie

Łucznik - podstawowa jednostka, wyposażona jest w drewniany łuk, może poczynić sporo zamieszania siejąc strzałami z dystansu.

Kapłan - jednostka strzelająca ogniowymi kulami, które czynią bardzo duże spustoszenie w szeregach wroga. Jest drogi w produkcji i niezbyt szybko się porusza.

Pająk - mechaniczna jednostka strzelająca pociskami we wszystkich kierunkach dzięki ruchomej głowie. Ma niewielką prędkość, ale jest za to bardzo odporny na ostrzał wroga.

Orzeł I bardzo szybki i zwrotny ptak, który dodatkowo widzi na duży dystans. Może atakować wszystko poza jednostkami mechanicznymi.



EKRAN GRY

1 - Ekran główny gry
2 - Menu opcji i ustawień
3 - Wskaźnik ilości złota
4 - Mini-mapa
5 - Panel wyboru miast i oddziałów
6 - Panel ustawień trybu budowy i formacji oddziałów
7 - Panel konstrukcji budynków i jednostek

Rusini

Żołnierz - podstawowa jednostka kontaktowa, znakomicie sprawdza się w atakach grupowych.

Muszkieter - wojownik o znakomitej sile ognia i niezłym zasięgu. Grupa złożona z kilkunastu Muszkieterów może bardzo szybko zniszczyć wrogą budowlę.

Miś - zwierzę wychowane na agresywnego morderce. Jest nieobliczalne w swoich zachowaniach, a jego ostre pazury i odwaga sprawiają, że znakomicie radzi sobie z ludźmi, zwłaszcza w nocy.

Bohater - szybki, ale niezbyt wytrzymały wojownik. Porusza się konno i świetnie nadaje się na zwiadowcę. Może być używany również jako oddział wsparcia.

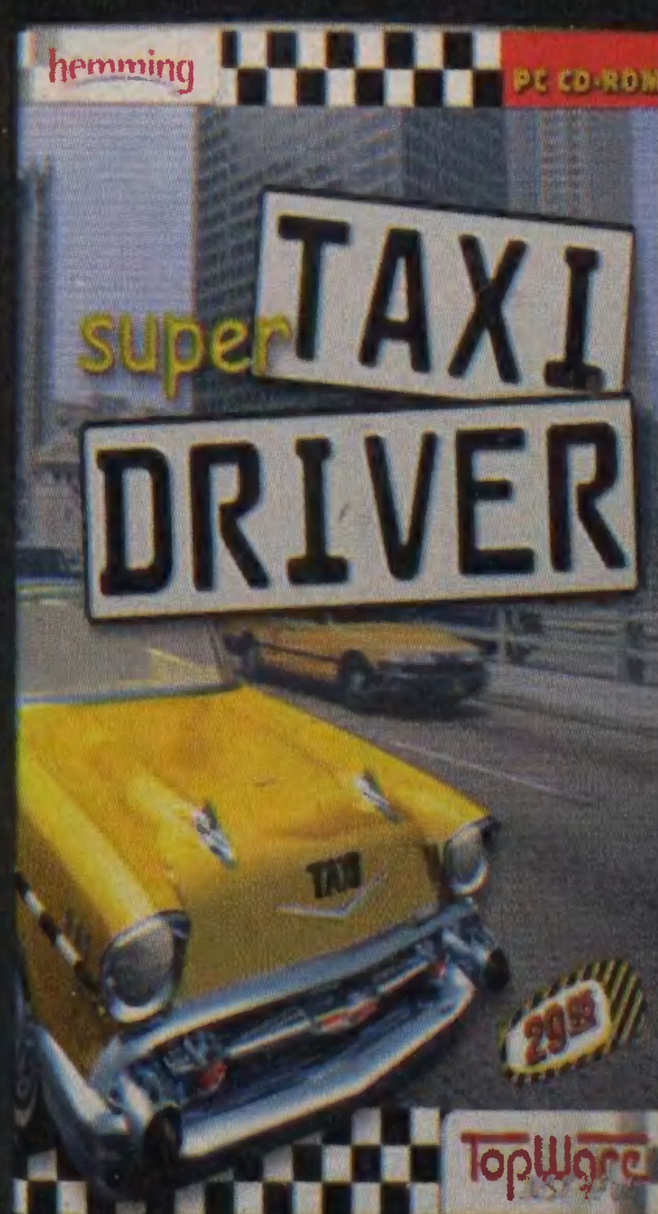
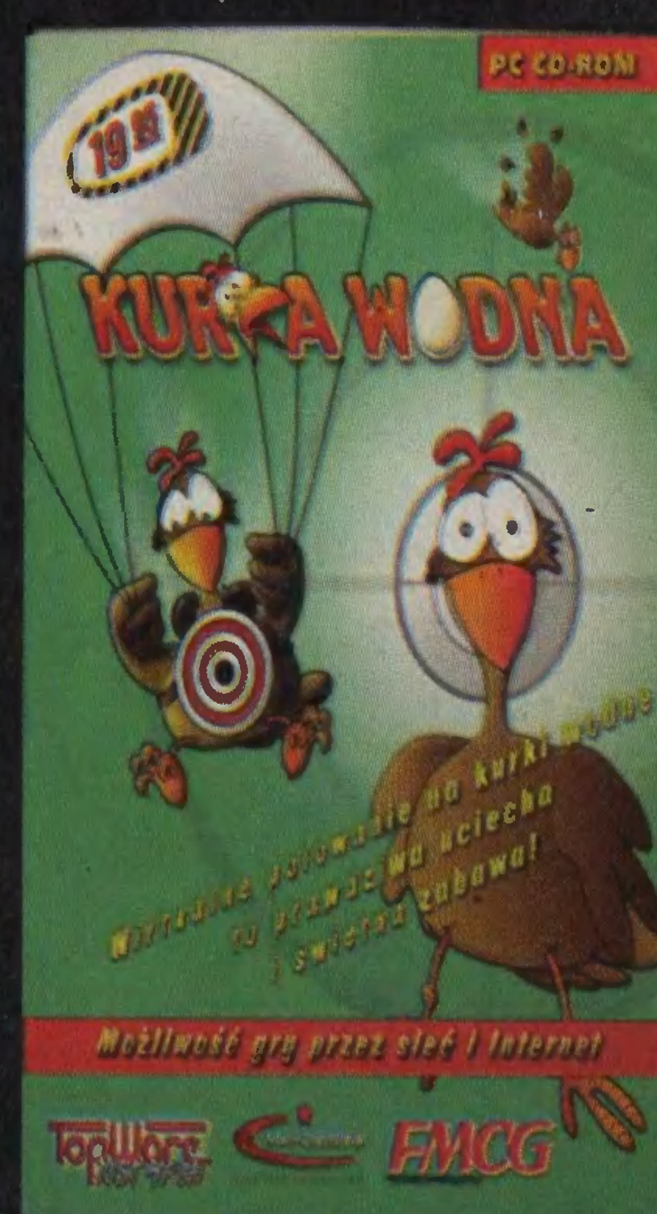
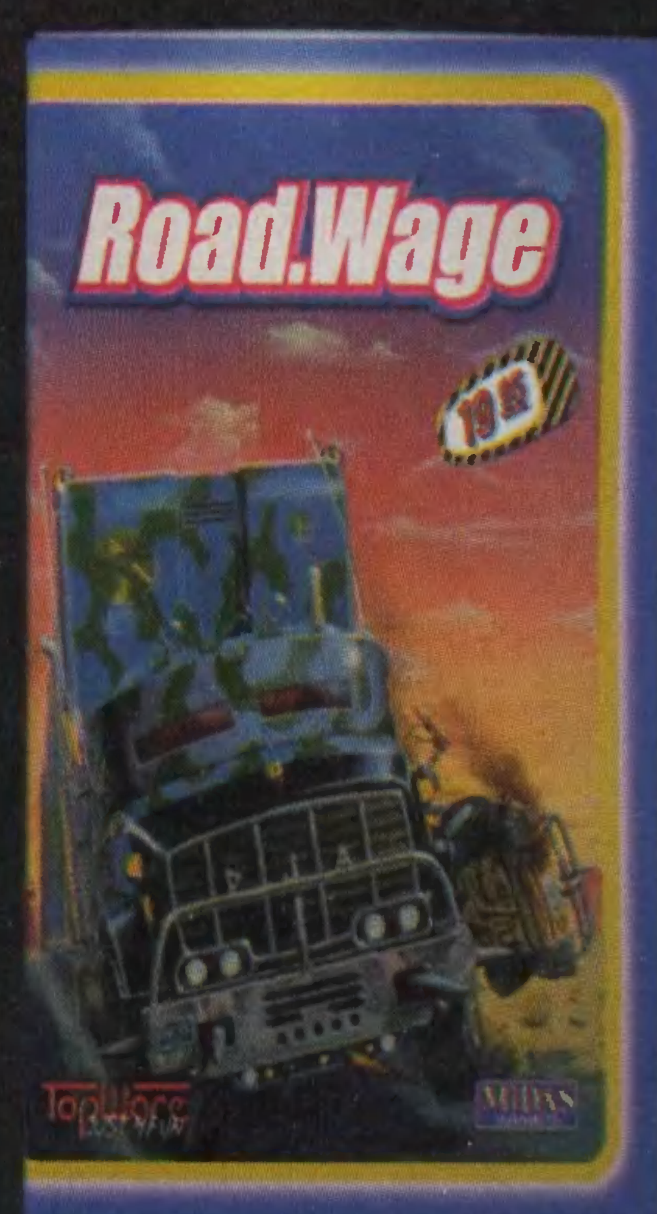
Chińczycy

Ninja - wojownik doskonale wyszkolony we wschodniej sztuce walki. Bardzo szybko się porusza i znakomicie nadaje się do działań o zmroku.

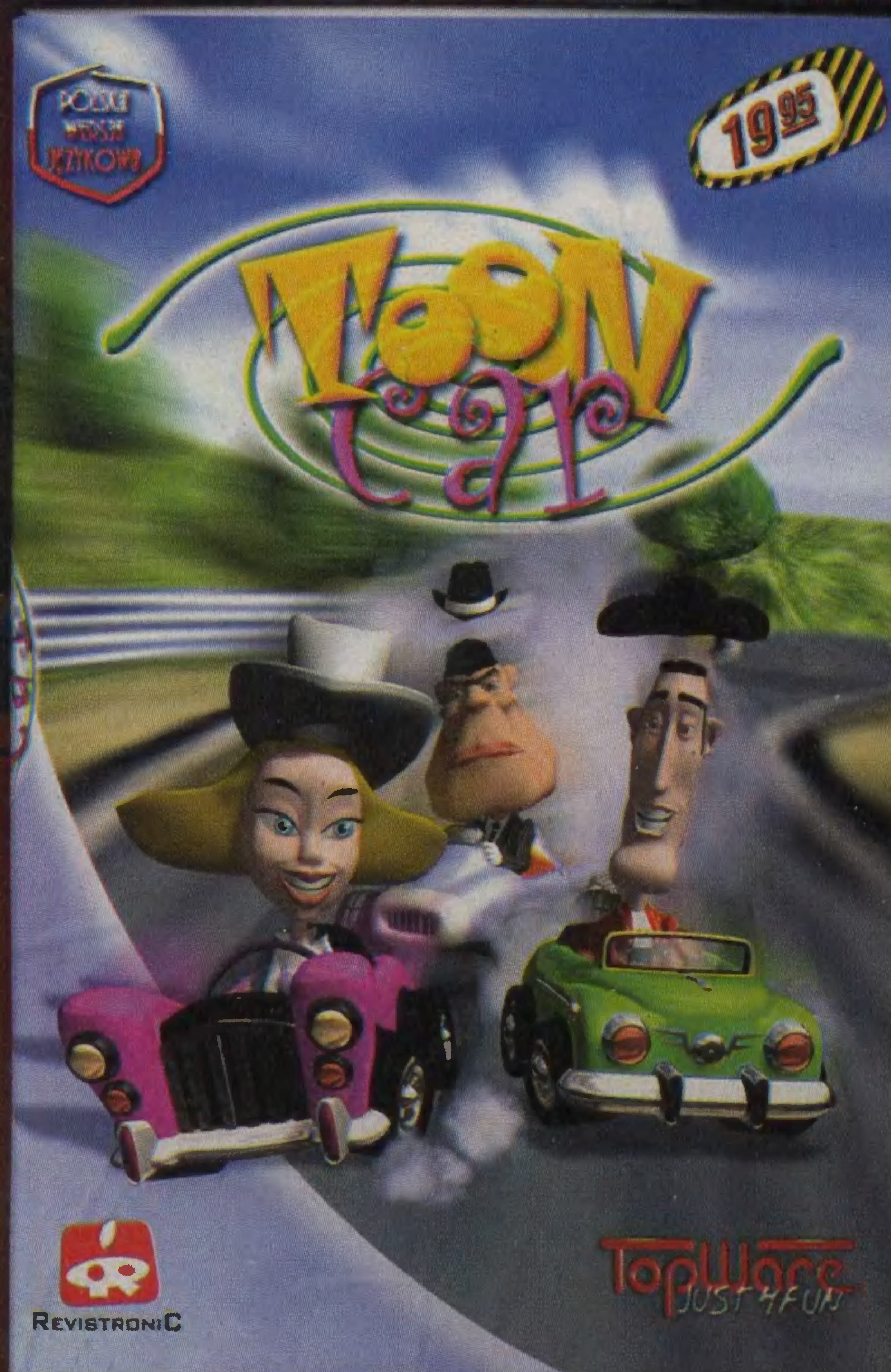
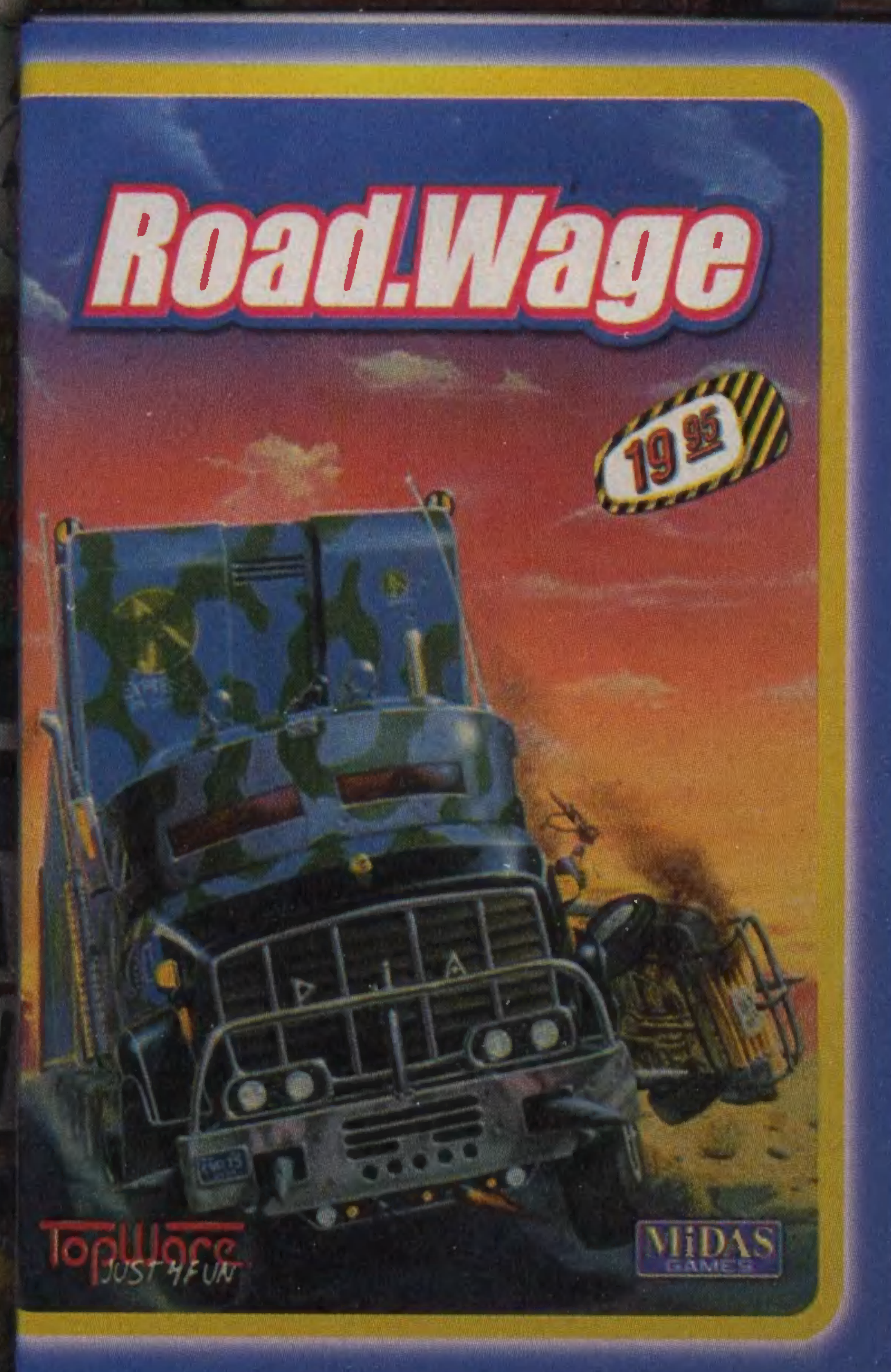
Yeti - człowiek śniegu. Silny i wytrzymały, ale dosyć wolno się poruszający. Potrafi używać hipnozy, aby spowolnić lub uniemożliwić atak wroga.

Słoń - na grzbiecie nosi strzelca wyborowego, który może razić wroga rakietami o dalekim zasięgu. Dodatkowo Słoń może miażdżyć przeciwników, ale jest dosyć wolny.

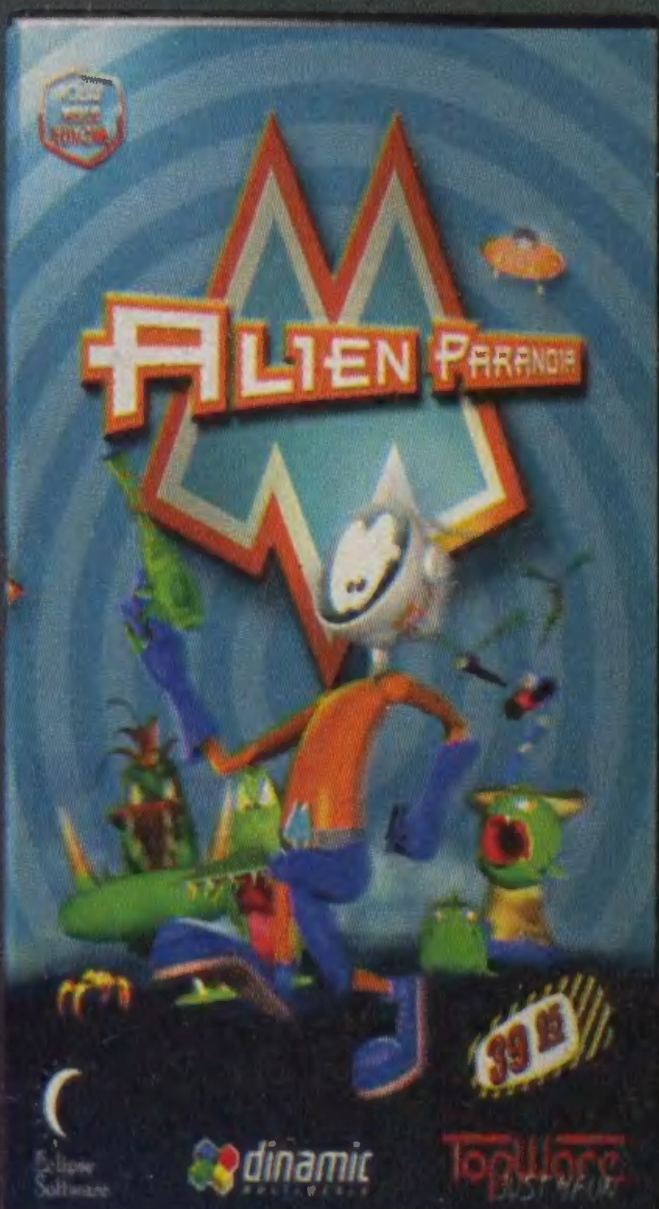
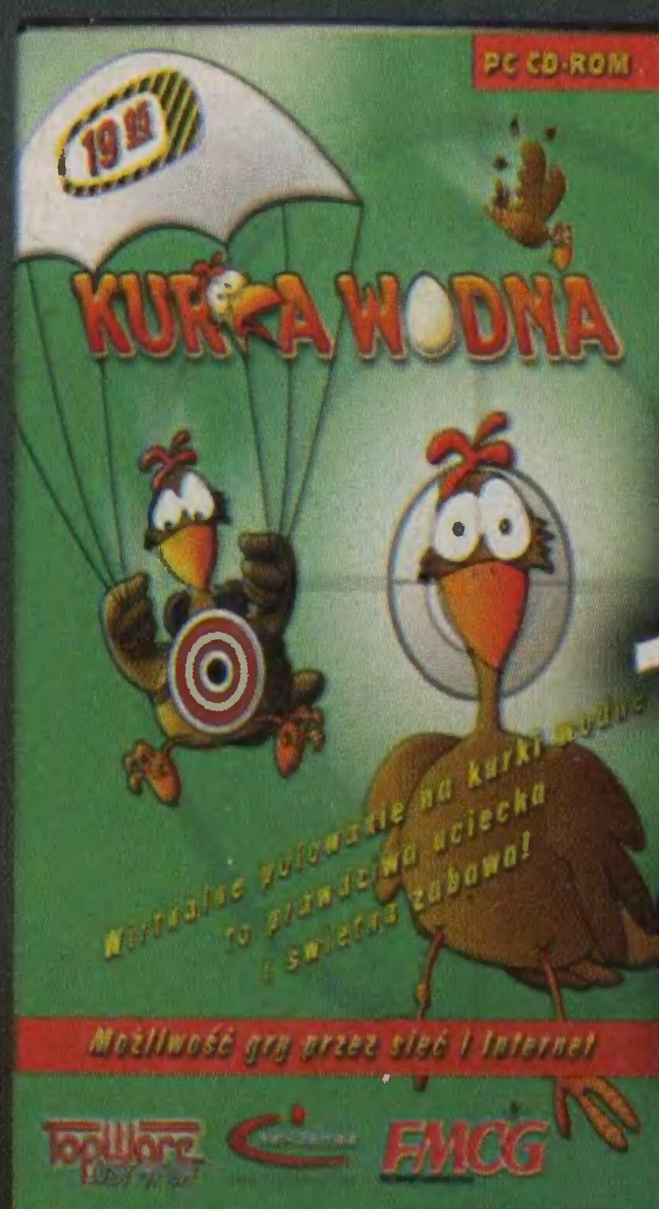
Paralotnia - maszyna latająca świetnie nadająca się do rozpoznania terenu. Może z powodzeniem stawić opór innym maszynom latającym, niestety do niszczenia celów naziemnych jest bezużyteczna.

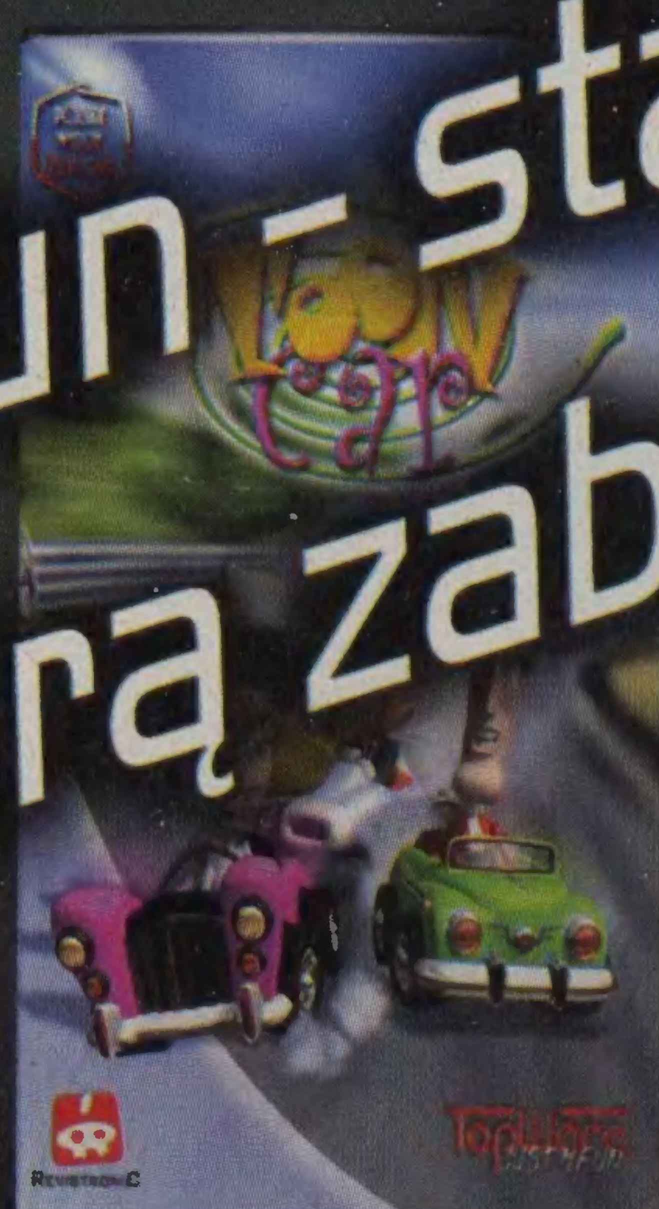
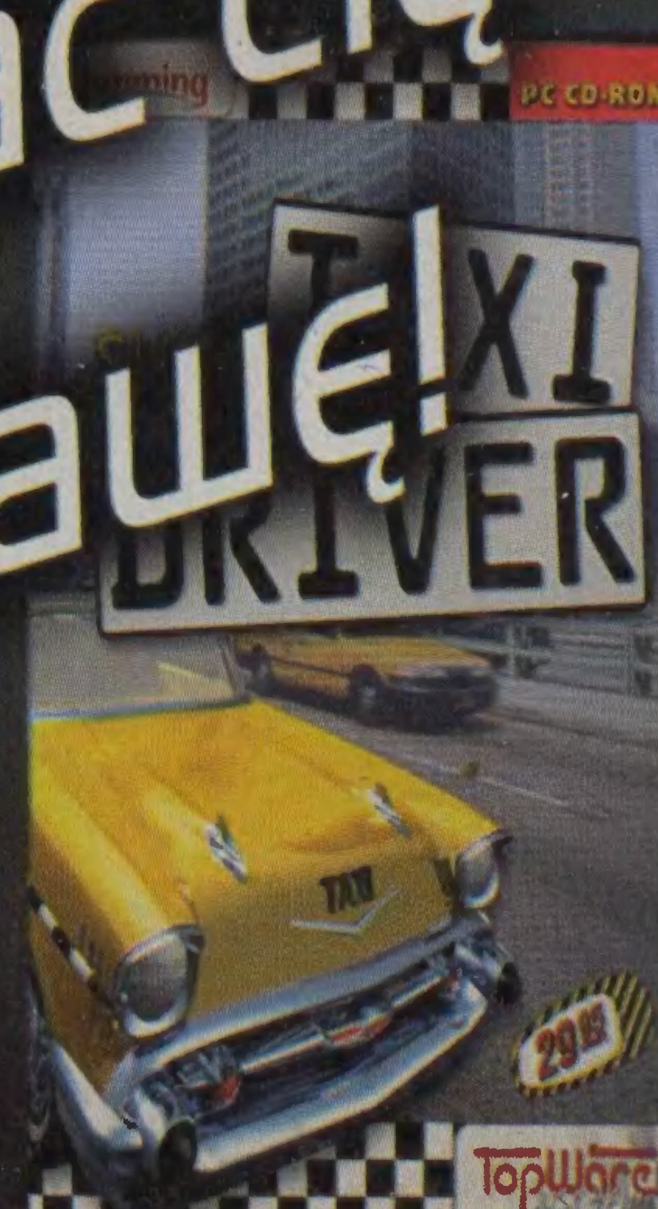

CUE CLUB

super TAXI DRIVER

KURKA WODNA

Road.Wage

Road.Wage



Toon Car
19,95
TopWare JUST 4 FUN
RevistroniC

Road.Wage
19,95
TopWare JUST 4 FUN
MIDAS GAMES



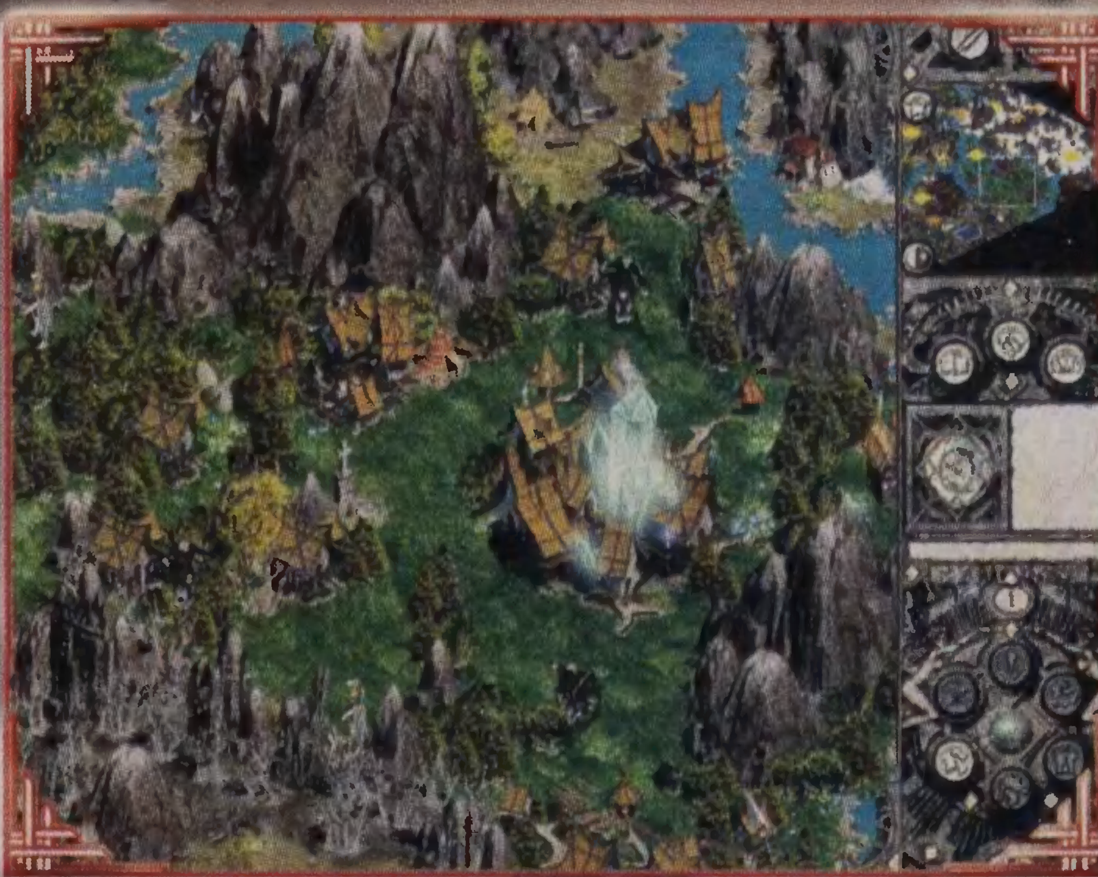

ALIEN PARANOIA

KURKA WODNA

SOLARIS


TAXI DRIVER

DISCIPLES II
DARK PROPHECY

W 1999 roku ukazała się gra „Disciples", strategia turowa, która konstrukcją i sposobem prowadzenia rozgrywki przypomina słynną „Heroes of Might and Magic". Firma Strategy First wydała niedawno w USA „Disciples II: Dark Prophecy". Na polską premierę przyjdzie nam trochę poczekać.

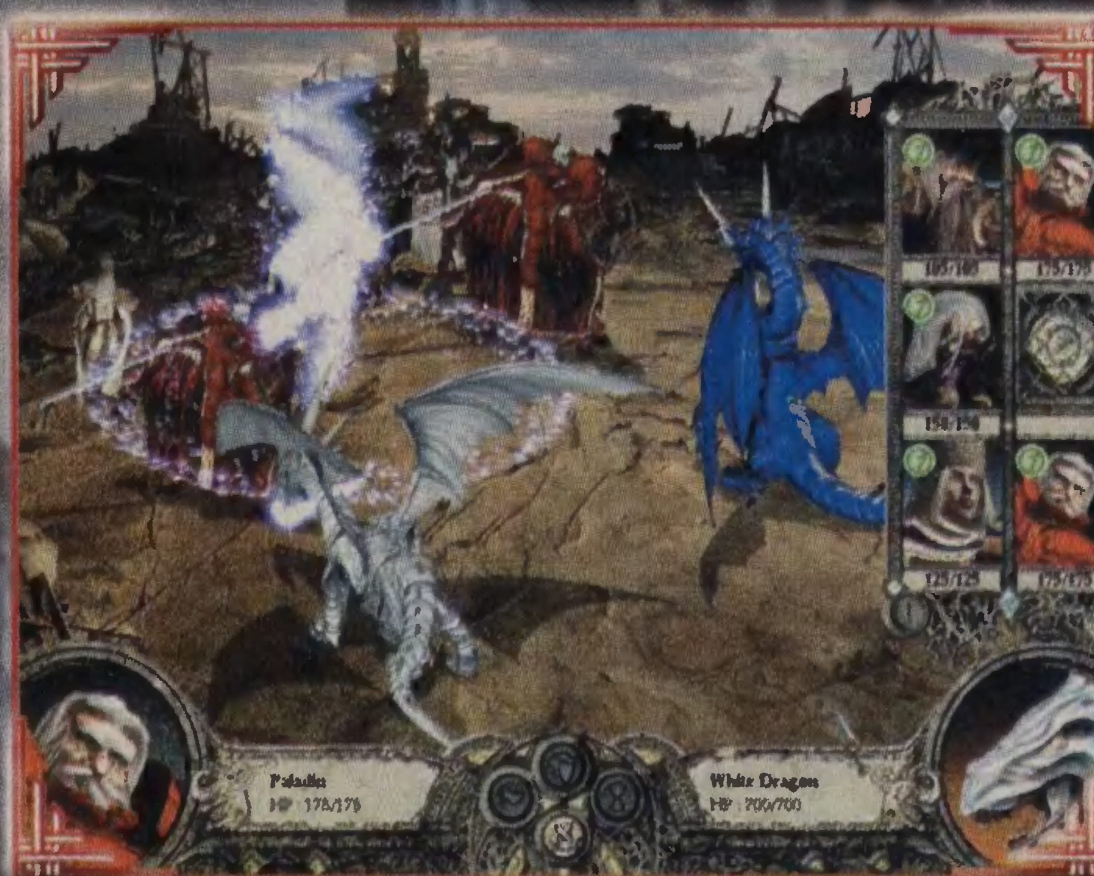
Akcja „Disciples II" rozgrywa się 10 lat po zakończeniu Pierwszej Wielkiej Wojny, kiedy to cztery najpotężniejsze rasy Uświęconych Ziem po raz kolejny zostaną wystawione na próbę. Bohaterowie Imperium, Górskich Klanów, Legionów Przeklętych i Hord Nieumarłych wraz ze swoimi armiami raz jeszcze wyruszą do walki między sobą, by wypełnić przeznaczenie swoich bogów.



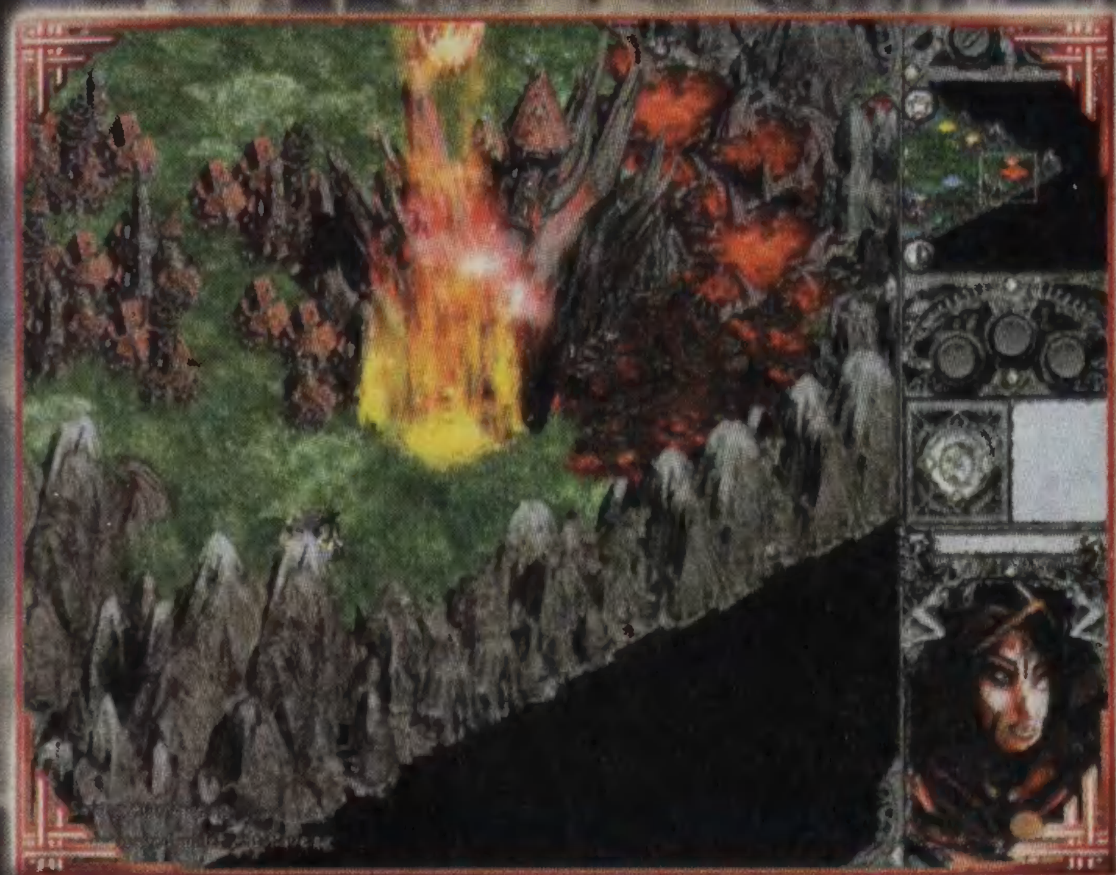
JAK GRAĆ

W jedynym dostępnym scenariuszu wersji demo chodzi o odnalezienie opuszczonych kopalni Timmorii.
Generalnie prowadzenie rozgrywki przebiega podobnie (jeśli nie identycznie), jak w „HoM&M".
Wymyślając, „apgrejdując" i przyłączając zakupione jednostki do wynajętego bohatera, tworzymy drużyny. Następnie poruszamy się nimi po głównym ekranie gry (w systemie turowym). Podczas eksploracji lądu, przede wszystkim pamiętać należy o zajmowaniu wszelkich kopalń przynoszących surowce potrzebne do rozwoju naszej rasy.

Wersja demo gry „Disciples II" nie oferuje może zbyt szerokiego pola do popisu jeżeli chodzi o prowadzenie rozgrywki. Udostępnia pojedynczy scenariusz, z możliwością zagrania jedną z czterech ras dostępnych w pełnej wersji programu. Jest to jednak na tyle dużo, żeby wyrobić sobie opinię o tym produkcie, gdyż pozwala nam zarówno na zaznajomienie się z interfejsem gry, sposobem prowadzenia rozgrywki i system produkcji jednostek (który, jak już wspomnieliśmy, bardzo przypomina ten znany z „HoM&M").



Dzięki wersji demo będziemy również mogli przyjrzeć się i ocenić stronę artystyczną gry, czyli jej oprawę audio i wideo. My spróbowaliśmy podjąć taką właśnie próbę oceny i okazało się, że „Disciples II" wypada bardzo obiecująco - dobra oprawa dźwiękowa, a od strony graficznej prezentuje się wybornie. Główny ekran gry i jej interfejs oraz ekrany wnętrz zamków prezentują się niesamowicie. Świetnie wyglądają wszelkie obiekty statyczne oraz ruchome (jak jednostki) jednak najbardziej podobały nam się nam efekty świetlne (rzucanie czarów, specjalne zdolności postaci, świetlne smugi pozostawiane przez miecze bohaterów). Przekonajcie się zresztą sami!



W wersji demo, poza ograniczeniami dotyczącymi trybów rozgrywki (wszystkie tryby dostępne oczywiście będą w pełnej wersji) wiele sankcji nałożono również na system „apgrejdowania" jednostek.

Na pierwszy rzut oka możliwości rozwoju jednostek (tutaj niedostępne, ale widoczne) wydają się niesamowicie obszerne.

Zgodnie z zapowiedziami twórców gry pozostaje nam dodać, iż finalna wersja zawierać będzie pełną kampanię, szereg pojedynczych scenariuszy, edytor kampanii, tryb multi-player, ponad 200 różnych jednostek, ponad 100 czarów oraz jeszcze więcej ścieżek „apgrejdowania" jednostek, no i oczywiście możliwość prowadzenia rozgrywki każdą z 4 dostępnych ras.

Cóż, po zapoznaniu się z wersją demonstracyjną gry „Disciples II: Dark Prophecy" uważamy, że szykuje się naprawdę udany sequel niezłej gierki, jednak jak będzie w rzeczywistości, przekonamy się dopiero w czerwcu, na kiedy to przewidziana jest premiera polskiej wersji tej gry. Tymczasem, dajemy Wam szansę ocenienia wersji demo, którą zamieściliśmy w tym miesiącu na naszym krążku.



EKRAN GRY

1 - Warunki zwycięstwa oraz opcje gry
2 - Przycisk wł./wył. chorągwi i przełącznik Mapa/Surowce
3 - Mapa
4 - Przyciski rzucania czarów, dyplomacji oraz przejście do ekranu stolicy
5 - Wizerunek aktywnego bohatera oraz ilość ruchów
6 - Przyciski opcji: stawianie znacznika, wymiana między drużynami, obrona, kontynuacja ruchu, wybór następnego bohatera, użycie różczki bądź zwoju.
7 - Następna tura



- **Premiera:** Czerwiec
- **Cena:** Tel.
- **Wymagania:** P 233 Mhz, 32 MB RAM

- **Wydawca:** Strategy First
- **Producent:** Strategy First
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.cdprojekt.info

STEROWANIE

Sterowanie odbywa się za pomocą myszy.

DEMO NA CD

TRAINZ

VIRTUAL MODEL RAILROADING

- **Wymagania:** P 400 Mhz, 128 MB RAM

- **Wydawca:** Strategy First
- **Producent:** Auran
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.cdprojekt.info

Zapewne większość z nas, zanim zapadliśmy na chorobę komputerową, mieliśmy okazję bawić się kolejką. Dla niektórych była to tylko mała lokomotywa i kilka wagonów, u innych, całe skomplikowane makiety. Oczywiście im większy zestaw, tym większe koszty zakupu. Tym razem wszyscy miłośnicy kolejek i makiet kolejowych dzięki wspaniałej grze „Trainz", będą mogli dać upust swoim marzeniom. Gra dzięki swoim olbrzymim możliwościom potrafi przyciągnąć uwagę nawet tych mniej zainteresowanych tą tematyką.

Na początek kilka atutów. Przede wszystkim, program ten jest gigantyczną bazą danych kolejnictwa. Każda lokomotywa, wagon, są dokładnie opisane, począwszy od wymiarów, a skończywszy na historii - kiedy został wprowadzony, na jakich trasach jeździł. Możemy dowolnie modyfikować, zmieniać kolory czy symbole graficzne na pociągach. Możemy tworzyć trasy przejazdów naszej kolejki, do wyboru mamy liczne elementy: setki budynków (kościoły, farmy, wieżowce, itd.), pojazdów (nie stoją one bezczynnie w miejscu, a biorą czynny udział w ruchu po naszej makiecie). Kształtujemy naszą makietę, tworząc na niej wysokie pasma górskie, rzeki i jeziora. Dzięki temu każda makieta może przypominać, różne obszary ziemi, a to spokojne wiejskie tereny Anglii, a to pustkowia Arizony. Największą jednak przyjemność tego programu płynie z możliwości uruchomienia całej makiety i sprawdzenia, jak będzie zachowywał się na niej nasz pociąg. Ruszamy więc do akcji i... zmieniamy światła, podnosimy mosty, szlabany, zmieniamy zwrotnice, a gdy rozbudujemy to do granic możliwości, tak, ze przestaniemy nad tym wszystkim panować, spowodujemy gigantyczne wypadki.



EKRAN GRY

1 - Ekran główny gry
2 - Menu opcji i ustawień
3 - Wskaźnik ilości złota
4 - Mini-mapa
5 - Panel wyboru miast i oddziałów
6 - Panel ustawień trybu budowy i formacji oddziałów
7 - Panel konstrukcji budynków i jednostek





JAK GRAĆ

Demo oferuje nam kilka możliwości. Po pierwsze, możemy sami zaplanować makietę przejazdu (opcja Surveyor), niestety w tej wersji programu możemy korzystać tylko z krajobrazów i budynków rolniczej Anglii, ale na początek powinno to wystarczyć. Jeżeli chcecie od razu ruszyć do akcji (opcja Driver) najpierw musicie wybrać i ułożyć skład pociągu (zaczynając od lokomotywy i stopniowo dodając wagony). Pamiętajcie, że im dłuższy pociąg, tym wolniej się porusza. Potem wybieracie trasę przejazdu. Nie zapomnijcie o zaznaczeniu na mapie miejsca z którego startuje Wasza kolejka (mały czerwony trójkąt). Opcja My Collection pozwala na przejrzenie bazy pociągów występujących w demie.

Akcję na naszej makiecie obserwujemy z trzech punktów widzenia: z pociągu, z kamery znad pociągu i ujęcia panoramicznego na którym widać pociąg i mijane krajobrazy. Twórcy programu zakładają, że po otrzymaniu w swoje ręce tak potężnego narzędzia, miłośnicy kolejek z całego świata ruszą w te pędy do tworzenia swoich własnych tras i modeli pociągów, które wkrótce pojawią się w Internecie. Na razie program oferuje nam możliwość wyboru 15 lokomotyw i ponad 50 typów wagonów. Trasy naszej kolei wieść będą natomiast w Europie, Stanach Zjednoczonych i Australii. Grafika została wykonana na bardzo wysokim poziomie, wystarczy nadmienić, że do gry z pełnymi detalami potrzebny jest co najmniej Pentium IV, 512 MB RAM i karta graficzna z klasy Geforce 3. Cóż widać, że nadeszła pora na kolejna zmianę komputera. Nie przejmujcie się jednak posiadacze słabszych konfiguracji, tak gra też dostarczy Wam wielu miłych wrażeń.

STEROWANIE

Sterowanie pociągiem odbywa się za pomocą myszki. W górnym, prawym rogu ekranu znajduje się wskaźnik prędkości oraz przycisk zatrzymania pociągu. Zmieniamy trasę jazdy przesuwając zwrotnice, znajdujące się na trasie przejazdu.

Żeby jednak samemu przekonać się o walorach tej interesującej gry, sięgnijcie po demo, które znajduje się na krążku dołączonym do naszej gazety.

Czy pamiętacie jeszcze przygody dzielnego policjanta Johna McClane'a z filmu „Szklana Pułapka"? Od niego to właśnie swoją karierę bohatera kina akcji rozpoczął Bruce Willis. Dla tych wszystkich, którzy mają jednak problemy z przypomnieniem sobie fabuły filmu, chwila wspomnień. Otóż, olbrzymi, nowo wzniesiony wieżowiec został opanowany przez grupę terrorystów. Wśród zakładników znalazła się żona naszego dzielnego policjanta. Zdesperowany gliniarz podjął nierówną , samotna walkę w opustoszałych korytarzach tego olbrzymiego budynku. Przedziera się przez kanały wentylacyjne, organizuje zasadzki na terrorystów, a w międzyczasie rozbraja rozrzucone po całym budynku materiały wybuchowe. Jednocześnie kombinuje, jak wyjść cało z opresji i jeszcze uwolnić zakładników.

skomplikowane jak w filmie - należy przebrnąć przez 38 pięter tego wieżowca, wykonując po drodze przeróżne misje. Większość z nich bezpośrednio nawiązuje do filmu, jednakże wprowadzono jeszcze kilka dodatkowych przygód by miłośnicy filmu mogli liczyć na niespodzianki. W trakcie wędrówki musimy wykazać się nie tylko sprawną ręką i celnym okiem, ale także sprytem. Nie każdą przeszkodę możemy brać szturmem, w większości wypadków gdy terroryści usłyszą, że nadchodzimy, ukryją się za przewróconymi biurkami, czy w ściennych wnękach. Musimy przez cały czas przemieszczać się, bo do pomieszczeń w których toczymy walkę terroryści szybko ściągają posiłki. Czasem gdy skontaktujemy się przez krótkofalówkę z naszym przy-

STEROWANIE

W - Przód
S - Tył
A - Uniki w lewo
D - Uniki w prawo
LCtrl - uklęknięcie
Spacja - Skok
Lshift - Bieg
L - zapalniczka
B - odznaka
X - Radio
R - przeładowanie magazynka
F - użyj

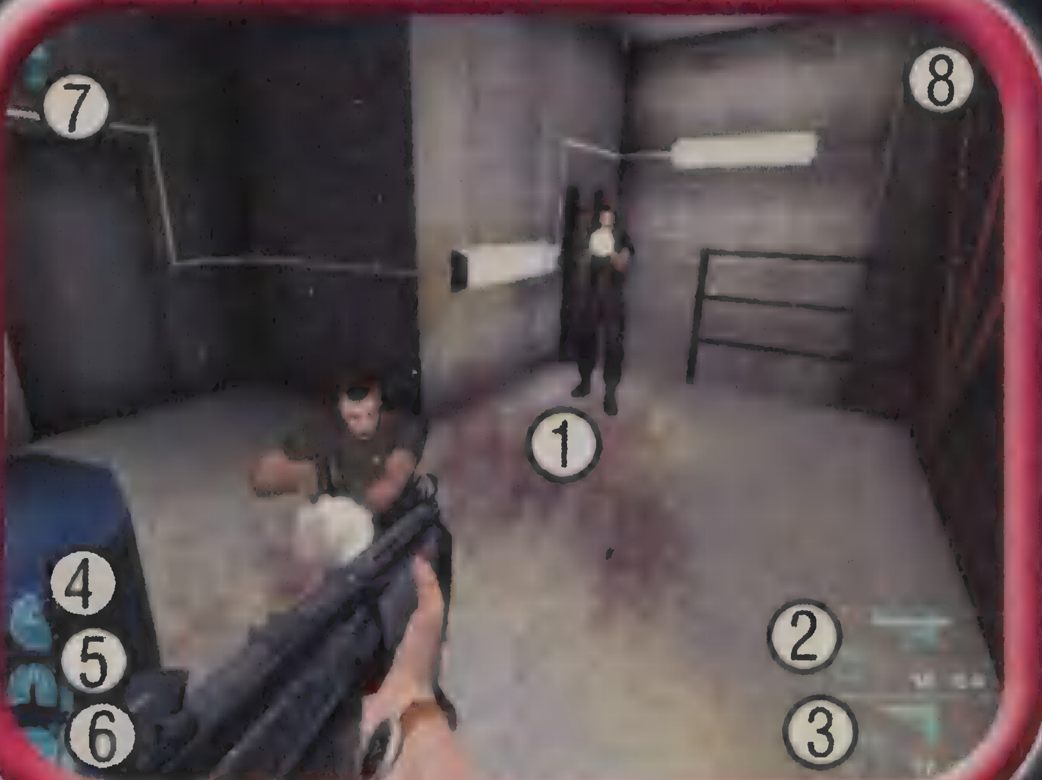
„Aliens vs Predator 2". Grając w „Die Hard" nie doznajemy tylu emocji, trudno jest „wejść" w tę grę. A więc zabrakło przysłowiowej kropki nad „i".

DIE HARD
NAKATOMI PLAZA™

JAK GRAĆ

W demo mamy do rozegrania misję, która rozpoczyna się w szybie windy na dachu budynku. Naszym zadaniem jest rozbroić w określonym czasie ładunki wybuchowe podłożone przez terrorystów. Żeby to zrobić, musimy najpierw odnaleźć ukryte gdzieś w pomieszczeniach obcęgi do cięcia metalu. Gdy to już zrobimy, namierzamy kolejno wszystkie ładunki i po kolei je dezaktywujemy.

- **Premiera:** II kwartał
- **Cena:** Tel.
- **Wymagania:** PII 400 Mhz, 64 MB RAM
- **Wydawca:** Sierra
- **Producent:** Piranha Games
- **Dystrybucja:** Play It
- **Strona WWW:** www.sierra.com



Teraz dzięki programowi „Die Hard", który jest rasową strzelanką będziemy sami mogli pokierować poczynaniami Johna McClane'a. Nasze zadanie będzie równie



jacielem sierżantem Powellem, może on nam udzielić cennych informacji. Ciekawą sprawą jest również to, że posiadamy odznakę policyjną, dzięki której mamy możliwość uspokajać zakładników, czy też... obezwładniać niektórych terrorystów. W trakcie naszej przygody spotkamy przeszło 40 osób które występowały w filmie (jednak o ile nas pamięć nie zawodzi, terrorystów było mniej niż te dziesiątki biegające po korytarzach). Niektórzy aktorzy z oryginału użyczyli swoich głosów komputerowym postaciom, niestety nie uczynił tego Bruce Willis.

Grafika wykonana jest na zadawalającym poziomie, chociaż można odnieść wrażenie jakby była ona nieco sterylna. Siłą gry jest fakt, że bazuje na kultowym już filmie akcji. Zabrakło jej jednak tego „czegoś", co można znaleźć w takich produkcjach, jak „Max Payne" czy

EKRAN GRY

1 - Pole gry
2 - Podstawowa broń
3 - Druga broń
4 - Wskaźnik życia
5 - Wskaźnik zmęczenia
6 - Wskaźnik sprawności umysłowej
7 - Krótkofalówka
8 - Zapalniczka

Warrior Kings

Urodziłeś się w rodzinie miejscowego władcy. Dorastając pod troskliwą opieką ojca nabywałeś umiejętności niezbędnych w późniejszym zarządzaniu swym ludem. Niekończące się lekcje fechtunku strategii i podstaw ekonomii nie poszły jednak na marne (warto zajrzeć do tutoriala). Dumny ojciec powierzał Ci coraz poważniejsze zadania. Pewnego dnia wszystko się jednak skończyło. Siepacze Najświętszego zabili władcę, tym samym skazując na wygnanie zrozpaczonego następcę...

Tak właśnie zaczyna się wspaniała gra RTS, osadzona w wiekach średnich nieco ubarwionych mistycyzmem, tętniących czarną magią i przemocą okrutnego Patriarchy. Historia jest w prawdzie nieco zafałszowana, ale nie jest to program edukacyjny. Realia średniowiecznej Europy wyzierają z każdego kąta aluzjami niepojętymi jedynie dla totalnego analfabety. Mapa do złudzenia przypomina znaną nam z nudnych lekcji geografii. Zmieniono jedynie niektóre proporcje i nieco zniekształcono nazwy. Morze Śródziemne stało się więc Morzem Środkowym, a wyspowa Anglia (ang. England) - miejsce Twego wygnania - Angland-ią.

Klasyczna historia o demonicznym ciemiężycielu, śmierci i zemście doskonale się tu sprawdziła. Kierująca naszymi krokami fabuła, mimo swej banalności, od samego początku wspaniale wciąga w kierowanie losami garstki ocalonych z pogromu. Obrona zagrożonych wiosek, które w chwilach trwogi uciekają się pod naszą ochronę i ekonomiczna oraz militarna rozbudowa naszego skromnego królestwa w dość zgrabny sposób przeplatane są wątkami fabularnymi. Nawet jeśli nie porozmawiamy z jakąś postacią, ona sama w końcu się do nas zgłosi i najprawdopodobniej poprosi o wsparcie.

Jest to co prawda gra nie mogąca poszczycić się wielką ilością nowatorskich rozwiązań, ale dobre rzemiosło należy cenić o niebo wyżej, niż najoryginalniejszą nawet niedoróbkę. Szerokie plany, trójwymiarowa grafika, dbałość o szczegóły i połączenie walki z ekonomią, wszystko to już było, ale nigdy w takiej wspaniałości!!! Starcia wojsk po prostu zachwycają. Manewry, ataki i odwroty, długotrwałe oblężenia i błyskawiczne szturmy wyglądają znakomicie. Gdy dodamy do tego jeszcze ogromną ilość dostępnych w grze jednostek, z których każda zaliczana jest





- **Premiera:** Maj
- **Cena:** 99.90
- **Wymagania:** PII 450, 128 MB RAM

- **Wydawca:** Microids
- **Producent:** Black Cactus
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.microids.com

do jednej z pięciu kategorii taktycznych, okrasimy to wszystko niezliczoną wręcz liczbą budowli, ulepszeń i struktur, połączymy z magią i dostępnymi w grze wynalazkami, to otrzymamy zaledwie namiastkę obrazu bogactwa jakie towarzyszyć będzie naszym zmaganiom o odzyskanie ojcowizny.

Niebagatelne znaczenie ma zaimplementowanie w grze dość rozbudowanej opcji multiplayer, która podłączonym do sieci strategom z pewnością zapewni niejedną niezapomnianą noc wrażeń.

Jednym słowem jest to produkt jak najbardziej godny polecenia. Nie kupujcie jednak kota w worku. Jeśli macie jakieś wątpliwości, zainstalujcie demo znajdujące się na płytce dołączonej do naszej gazety. Ale uważajcie! Najpierw zastanówcie się co robicie. Jeżeli zagracie chociaż raz, z pewnością zrobicie wszystko, by dorwać pełną wersję gry, a to już niestety trochę kosztuje - czego się jednak nie robi dla dobrej zabawy.



JAK GRAĆ

Przede wszystkim naucz się robić dobry użytek z pauzy. Pole rozgrywki jest zbyt duże, by w czasie rzeczywistym kontrolować kilka toczących się jednocześnie, a odległych od siebie potyczek. Gdy dodasz do tego jeszcze ekonomię, wtedy dopiero zobaczysz co mamy na myśli. Jednostki używaj tylko zgodnie z przeznaczeniem. Nie wystawiaj łuczników na ataki konnicy, ciężkiej piechoty na ostre strzały łuczników, a konnicy nie kieruj wprost na karne szeregi wrażych pikinierów. Dbaj, by twemu wojsku nie zabrakło pożywienia. Na głodniaka walczy się nad wyraz słabo.



EKRAN GRY

1. Menu konstrukcyjne
2. Opcje rozgrywki
3. Informacje o zasobach
4. Element aktywny i rozkazy
5. Minimapa
6. Informacje o chłopach
7. Pole naszych zmagań

STEROWANIE

P- pauza
SPACE BAR - ustawia kamerę na wybranej jednostce
X - wybiera Artosa
PgUp / PgDn - podnosi i opuszcza kamerę
Num 0 + mysz - swobodna manipulacja kamerą
+ / - - zwiększa i zmniejsza szybkość gry
Esc - wywołuje menu programu
Z - wybiera stojący w ogniu budynek

WERDYKT 9,5

Produkt znakomity dla wszystkich miłośników RTS.

PLUSY

Doskonała grafika, wciągająca fabuła, wspaniała walka.

MINUSY

Niezbyt dobry samouczek, słaby help, duże wymagania sprzętowe.



Quake III Rally

W tym miesiącu na krążku CD dołączonym do naszej gazety wszyscy miłośnicy „Quake'a III" znajdą nie lada gratkę dla siebie. Zamieszczamy bowiem mod'a, który umożliwia zamianę „Quake III Arena w wyścigi samochodowe. Naprawdę warto to zobaczyć! Połączenie wyścigów i pełnych adrenaliny pojedynków strzeleckich w stylu „Quake", dają wybuchową mieszankę. Tak jak powinniśmy się spodziewać, modyfikacja „Quake'a" nie będzie przecież zwykłą grą wyścigową, samochody zostają wyposażone w przeróżnego rodzaju śmiercionośne rodzaje broni. Pojedynki będziemy toczyć w niesamowitych scenериach: mrocznym mieście, górskich kanionach, jaskiniach wypełnionych lawą, a w końcu na olbrzymiej arenie na której będą odbywać się śmiertelne pojedynki. Do wyboru mamy siedem modeli pojazdów: Sidepipe - samochód wzorowany na amerykańskich klasycznych modelach krążowników szos; Raptor - potężna półciężarówka; Alpine - sportowy model Renault'a; Reaper - samochód Mad Maxa; Mini Ł coś dla miłośników brytyjskiego przemysłu samochodowego; Slingshot - auto całkowicie futurystyczne; Macdaddy - marzenie każdego amerykańskiego gangstera.

Ten dodatek do „Quake'a" został zrealizowany głównie na użytek trybu multiplayer i oferuje nam pięć metod rozgrywki, od klasycznych wyścigów, po krwawe Destruction Derby na zamkniętej arenie. Na potrzeby trybu rozgrywki samotnego gracza są boty, ale jak uprzedzają twórcy, nie będą one stanowiły większego wyzwania dla większości fanów „Quake'a".



EKRAN GRY

1 - Pole gry
2 - Informacje o trasie
3 - Prędkościomierz
4 - Magazynek

STEROWANIE

Przód/Tył - Przyspieszenie/Hamowanie
Lewo/Prawo - Skręt
Ctrl - Strzał
Alt - Zmiana na broń tylną
1,2,3 itd. - zmiana uzbrojenia

JAK GRAĆ

Po załadowaniu plików w odpowiednie katalogi oryginalnego „Quake'a" w głównym menu programu pojawią się opcje rozgrywania wyścigów i wyboru samochodów. Cóż można jeszcze dodać, w zależności od wybranego trybu rozgrywki, Twoim zadaniem będzie niszczenie przeciwników, albo zwykła wygrana w wyścigu.



- **Wymagania:** PII 266 Mhz, 32 MB RAM, Gra Quake III Arena
- **Wydawca:** PC 200
- **Producent:** PC 200
- **Dystrybucja:** PC 200
- **Strona WWW:** www.quakerally.com

Wprowadzono także pewną modyfikację, niedostępną w podstawowej wersji Quake'a Areny, otóż nasze samochody zostały wyposażone w broń, która umożliwia im strzelanie do tyłu. Niestety na zakończenie muszę podać informację która część Czytelników może zmartwić. By móc nacieszyć się tym interesującym program trzeba posiadać podstawową wersję Quake III: Arena".

FUEL DEPOT 3D

Dawno, dawno temu, bo w zamierzchłych latach 80. szczęśliwi posiadacze przemycanych z „zachodu" mikrokomputerów, mogli pobawić się różnego rodzaju gierkami zręcznościowymi. Nie grzeszące rozbudowaną fabułą, znakomicie odprężały, ani na chwilę nie pozwalając odetchnąć umęczonej klawiaturze. Później stare Spectrumy, Atari i Commodore zastąpiono lśniącymi pecetami, a te z kolei wyposażano w coraz to skuteczniejsze procesory i z roku na rok wydajniejsze karty graficzne. W tym swoistym wyścigu raz wygrywał sprzęt, innym razem oprogramowanie, doprowadzając przegrzane z wysiłku komputery na skraj elektronicznej zapaści. Gry były coraz bardziej rozbudowane i skomplikowane, ale nie zawsze szło to w parze z grywalnością. Często więc z rozrzewnieniem wspominamy stare, sprawdzone gierki, które mimo swojej prostoty potrafiły przykuć do monitora na długie godziny.

Dzięki „Fuel Depot 3D" możemy przenieść się w czasy „romantyczne" w historii gier komputerowych.

Fabuła, jak w każdej strzelance, nie jest zbyt skomplikowana. Za pomocą klawiatury lub joysticka kierujemy kosmicznym myśliwcem broniącym zawieszonych w próżni kontenerów przed nadlatującymi hordami spragnionych paliwa gwiezdnych piratów. Możemy rozwalać ich śmiercionośnymi rakietami, rozchodzącymi się koncentrycznie falami eksplozji jądrowych oraz działami laserowymi o nielimitowanej ilości amunicji.

Grafika tej gierki jest całkiem zgrabna, ale dla pełnej chwały wymaga dość dobrego sprzętu. Polecić ją można wszystkim tym, którzy nudzą się w pracy. Mając przed sobą monitor, klawiaturę i „Fuel Depot 3D" czas szybciej nam zleci, a klawisz Esc w każdej chwili pomoże ukryć grę przed wścibskim okiem szefa wypatrującego nierobów.

- **Wymagania:** P 166 Mhz, 32 MB RAM
- **Wydawca:** Lesbird
- **Producent:** Lesbird
- **Dystrybucja:** Freeware
- **Strona WWW:** www.fueldepot3d.com

JAK GRAĆ

Strzelaj do wszystkiego co się porusza. Zbieraj mieniące się kolorami, przezroczyste, zawieszone w przestrzeni kule i nie zapomnij, że zapas rakiet i atomowych błysków jest limitowany. Pamiętaj też, że wybuch jądrowy ma ograniczony zasięg.



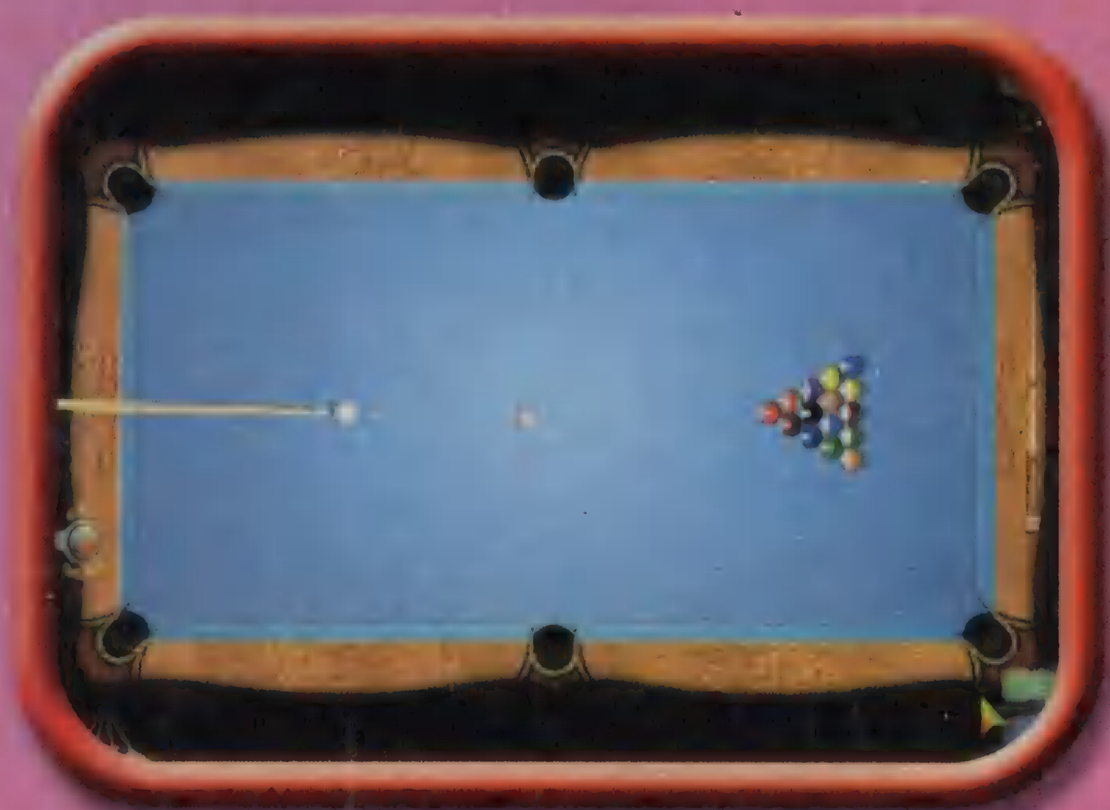
STEROWANIE

X - turbodoładowanie
Ctrl - strzał z lasera
Enter - odpalenie rakiety
Backspace - wybuch jądrowy
F1 - pomoc

• **Wymagania:** Pentium 166 Mhz, Win9x, Karta graficzna 8 MB, 32 MB RAM

3D ULTRA COOL POOL

Jest to bardzo przyjemna komputerowa wersja, najpopularniejszej odmiany bilarda tzw. „ósemki". Rozgrywka toczy się na standardowym stole z sześcioma łuzami, dys-



ponujemy piętnastoma bilami (siedmioma „połówkami", siedmioma „pełnymi" i bilą czarną). Naszym zadaniem jest wbić najpierw wszystkie bile naszego koloru do dowolnych łuzy na stole bilardowym, dopiero wtedy możemy wbić bilę czarną i to kończy rozgrywkę. Kolor „naszych" bil ustalany jest w momencie tzw. rozbicia, to jest pierwszego uderzenia w grze. Bilami naszego koloru są te które jako pierw-

STEROWANIE

Wszystkie funkcje obsługuje myszka. Jeżeli chcesz przesunąć kierunek strzału, kliknij na celowniku, przytrzymaj go i przesuń w wybrane przez siebie miejsce. Gdy już zadecydujesz w którą bilę chcesz uderzyć, kliknij na symbolu kija bilardowego znajdującego się po prawej stronie ekranu, przytrzymaj i pociągnij w dół, do momentu w którym stwierdzisz, że siła strzału jest wystarczająca.

sze wpadną do kieszeni w stole. Pamiętajmy też o tym, że nie wolno nam wbijać bil przeciwnika, a także bili białej. Przypadkowe wbicie czarnej, gdy inne nasze są jeszcze w grze, automatycznie kończy grę, a przegrywa oczywiście sprawca wbicie kuli czarnej. Po każdym udanym trafieniu mamy możliwość kolejnego strzału. „3D Cool Pool" posiada wiele interesujących funkcji, mamy kilka ujęć stołu (wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszki na interesują-



cym nas fragmencie), możemy wybierać miejsce w które chcemy uderzyć białą bilę, wybieramy też siłę uderzenia. Dla ułatwienia komputer kreśli nam linie toru bili. „3D Ultra Cool Pool" może być więc świetnym treningiem przed prawdziwą grą w bilard, do czego szczerze namawiamy.

• **Wymagania:** Pentium 166 Mhz, Karta graficzna 1 MB, 16 MB RAM

WARKANOID

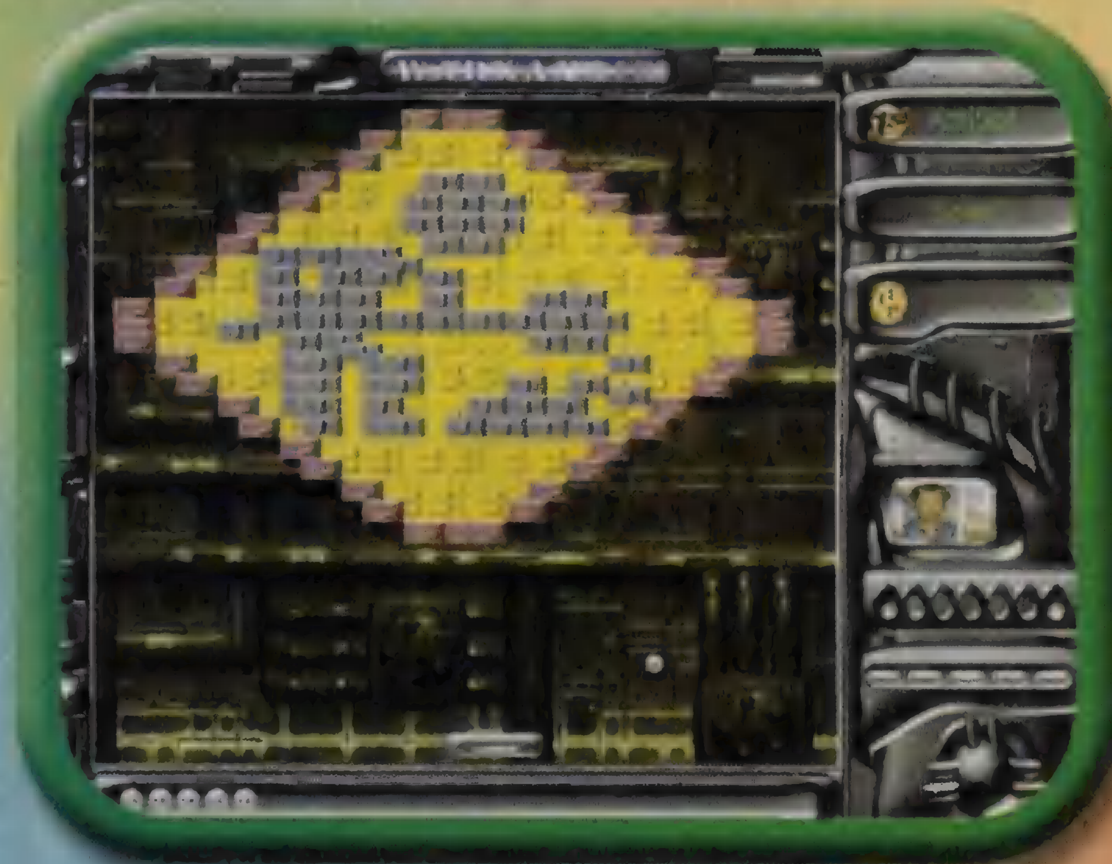
Wszyscy fani „Arkanoida" zawyją z zachwytu grając



STEROWANIE

Klawisze kursorów lub myszka - sterowanie
Spacja - Strzał

w „Warkanoid". Ta gra wnosi powiew świeżości do, niemłodego już przecież, pomysłu. Podstawowe zasady oryginału zostały zachowane. Mamy zatem mur z cegieł, paletkę i piłeczkę. Wszystko to daje w sumie mieszankę wybuchową. Piłka rozbija cegiełki aż miło, a my możemy łapać spadające bonusy. I tu właśnie autorzy gry dali upust swojej pomysłowości, bonusów jest bowiem mnóstwo. Mamy giwery, spadające monitory, które powodują wstrząsy ekranu, są dodatkowe piłki, punkty i wiele, wiele innych. Na każdym levelu pojawia się praktycznie coś nowego.



Trzy poziomy trudności wystarczą, aby „zawodowcy", jak i „amatorzy" dobrali odpowiedni do swoich umiejętności. Zabawie towarzyszy fajna muzyczka - transik, techno.

• **Wymagania:** Pentium 200 Mhz, 32 MB RAM, Karta graficzna 3D

3D BLITZ

Jeśli kiedykolwiek chciałeś obsługiwać działo przeciwlotnicze, to nic prostszego. Gra „3D Blitz" daje Ci taką szansę. Oto na bezludnej i skalistej wyspie stoi sobie działo. Stoi i czeka. Czeka na Ciebie dzielny wojaku! Gdy już poczujesz w swych dłoniach metaliczny ciężar działa z dwiema lufami dużego kalibru, możesz



STEROWANIE

Myszka, kursory - sterowanie
LPM, lewy CTRL - Strzał
ESC - Opcje

rozpocząć wymiatanie do wszystkiego, co nadleci w Twoim kierunku. Na radarze zobaczysz zbliżających się wrogów. Będą to samoloty szturmowe, bombowce, sterowce i wiele innych. Twoje jedyne zadanie to: zestrzelić jak najwięcej maszyn. Gra jest w swoich założeniach prosta aż do bólu, ale może dlatego tak wciąga! Poza tym ma bardzo dobrą grafikę 3D i jest bardzo dynamiczna. Nic tylko strzelać!



• **Wymagania:** Pentium 200 Mhz, 32 MB RAM

FINAL DUEL 2

„Final Duel 2" to klasyczna strzelanina kosmiczna, w którą grać może od dwóch do czterech graczy. Zawodnicy



zasiadają za sterami jednego z kilkunastu pojazdów. Każdy z nich charakteryzuje się innym przyspieszeniem, zwrotnością, płynnością sterowania itp. Chodzi o to, żeby zniszczyć przeciwników i zdobyć jak największą ilość punktów. Swój statek można upgrade'ować poprzez zbieranie pojawiających się tu i ówdzie broni. A jest tego trochę, od prostych laserów, poprzez pociski plazmowe,



na jądrowych skończywszy. Ponieważ zabawa rozgrywa się na jednej niewielkiej planszy, a dodatkowo należy unikać przelatujących meteorytów, zwykle zabawa jest bardzo dynamiczna i powinna przypaść do gustu miłośnikom kosmicznych strzelanin.

STEROWANIE

Player1
Player2
Przyspieszenie
W
UP
Skręt w lewo
A
LEFT
Skręt w prawo
D
RIGHT
Pierwsza broń
LEFTCONTROL
RIGHTCONTROL
Druga Broń
S
DOWN

F 10 - wyjście z gry
F 7 - ukrycie HUDŁa

• **Wymagania:** Pentium 200 Mhz, 32 MB RAM

KABLOOEY REDUT

„Kablooey Redut" to typowa gra zręcznościowa, w któ-





rej liczy się bystre oko i szybki refleks. Gracz steruje trzema wiadrami (to jakby jego trzy życia), do których musi łapać zapalone bomby, rzucane zza muru przez przebrzydłego bandziora. Trochę przypomina to grę w łapanie jajek, znaną z automatów kieszonkowych, ale różnic jest oczywiście sporo. W „Kablooey Redut" bomby nie lecą z boków, tylko z góry. Lecą również bardzo szybko i więc trzeba błyskawicznie decydować gdzie podstawić wiadro. Czasami przelatujący policyjny helikopter może rzucić powerupŁa, np. magnetyczne wiadro, do którego będą wpadały wszystkie bomby, albo tarczę. *Takich miłych dodatków jest w sumie dziesięć.* Gra się naprawdę fajnie.

STEROWANIE

Myszka - sterowanie wiadrami

• **Wymagania:** Pentium 200 Mhz, 32 MB RAM

ROOKS REVANGE

Szachy jak wszystkim wiadomo to królewska gra strategiczna. Ale czy można by z niej zrobić strategię czasu rzeczywistego? Okazuje się, że tak! Takim RTSŁem szachowym jest właśnie „Rooks Revange". Z pozoru wszystko wygląda normalnie. Jest szachownica, pionki, figury, białe i czarne. Gdy zaczyna się jednak rozgrywka, zabawa nabiera rumieńców. Pionki i figury można przestawiać zgodnie z zasadami stosowanymi w tradycyjnych szachach. Nie trzeba jednak zwracać uwagi na kolejność ruchów. Tu nie gra się na przemian. W tej grze, kto pierwszy ten lepszy. Chcesz zbić gońcem wieżę, mimo, że przeciwnik jeszcze nie zrobił swojego ruchu? Nic prostszego. Wskazujesz tylko odpowiednie figury i jazda. Czasami możesz wykonać trzy ruchy, zanim przeciwnik zrobi jakikolwiek. Wszystko jest sprawą refleksu i spostrzegawczości. Mało tego! W dowolnym momencie możesz przywołać nowych żołnierzy i wzmocnić swoje szeregi. „Rooks Revange" jest bardzo nowatorską i przyjemną gierką. No, może nie dla tradycjonalistów...

STEROWANIE

Myszka - poruszanie kursorem
LPM - przestawianie pionków
PPM - dodawanie nowej figury



BŁĄD W GORASUL

Najnowsza gra z serii eXtra Gra pt. „Gorasul: Dziedzictwo Smoka", która miała premierę 23 lutego, została nieprawidłowo wytłoczona. Z winy tłoczni z Czech, która przygotowała stamper do produkcji płyt CD, trzecia z czterech płyt ma niewłaściwą nazwę. Błąd nie przeszkadza w ukończeniu gry, jednak uniemożliwia jej pełną instalację.

Każdy, kto zakupił gre „Gorasul: Dziedzicwo Smoka" i odeśle instrukcję na niżej podany adres (jako dowód zakupu) otrzyma łatkę usuwającą błąd przy instalacji, ponadto najnowszą łatkę usuwającą problem z polską klawiaturą i poprawiającą płynność gry oraz prezent w postaci pierwszej części gry „Alien Nations" (i oczywiście instrukcję do „Gorasul: Dziedzictwo Smoka").

CD Projekt - Pomoc Techniczna
ul. Jagiellońska 74
03Ł301 Warszawa
z dopiskiem „Gorasul"

Dodatkowe pytania można kierować na adres e-mail: pomoc@cdprojekt.com

Jeśli ktoś ma dostęp do Internetu, może sam ściągnąć tę łatkę ze strony internetowej firmy CD Projekt: www.cdprojekt.info/download.asp?action=Download&fid=335

Natomiast pod adresem: www.cdprojekt.info/download.asp?action=Download&fid=337 znajduje się patch poprawiający problem z polską klawiaturą oraz płynność gry.

Zespół CD Projekt serdecznie przeprasza wszystkich klientów za zaistniałą sytuację.

Shaman

Tego chyba jeszcze nie było. Gra zatytułowana „Shaman" będzie przedstawiała losy indiańskiego szamana. W programie tym, utrzymanym w konwencji przygodowo-zręcznościowej, będziesz musiał odkryć, co doprowadziło do zniszczeń świata rzeczywistego i duchowego. Zanim staniesz do finałowej walki, która odbędzie się w zaświatach, wszystkie Twoje szamańskie umiejętności zostaną poddane próbie. Testowane będą między innymi: Intuicja, Wiara, Czytanie Znaków Natury itd.. W trakcie gry towarzyszyć Ci będzie nastrojowa muzyka, między innymi oryginalne pieśni szamańskie. Wiele lokacji występujących w grze jest podobno rzeczywistymi świętymi miejscami Indian amerykańskich.

Combat Flight Simulator 3

Już jesienią czeka nas kolejna odsłona jednego z najlepszych symulatorów samolotów z okresu II wojny światowej. Standardowo ulepszeniu uległa grafika a także awionika, ponadto dodano osiemnaście nowych modeli samolotów. Ciekawostką jest wprowadzenie elementu znanego z gier RPG, a mianowicie zdobywania doświad-

BUMPER WARS

- **Wydawca:** Boston Animation
- **Producent:** Boston Animation
- **Premiera:** II kwartał

Programiści z Boston Animation przygotowali dla graczy miłą niespodziankę.

Ich „Bumper Wars" to odpowiednik „Quake'a" z tym, że miejsce wojowników zajmują tu kierowcy samochodów rodem z wesołego miasteczka. Zaopatrzone w olbrzymie zderzaki wozy walczą na piętnastu oryginalnych arenach rozmieszczonych na planetach zamieszkałych przez kosmitów. Atrakcyjna grafika pełna widowiskowych efektów strzałów i wybuchów, wciągające tryby rozgrywki zarówno w trybie dla jednego gracza, jak i poprzez sieć, wreszcie wiele rodzajów broni oraz proste sterowanie to największe zalety gry. Program pojawi się w naszym kraju w polskiej wersji językowej, a jego wydawcą będzie firma CD Projekt.





MISTMARE

Alternatywna historia świata, rozgrywająca się w realiach średniowiecza. Tak w wielkim skrócie można opisać „Mistmare".

Scenarzyści z Arxel Tribe wymyślili świat na tyle podobny do naszego, że łatwo się z nim identyfikować, a jednocześnie na tyle odmienny, że na każdym kroku jesteśmy czymś zaskakiwani. W świecie „Mistmare" nie istnieje nauka. Tu liczą się tylko kapłani władający magią. Na początku pierwszego millenium została rzucona straszna klątwa, powstało zło, które niszczyło wszystko co stanęło na jego drodze. Kilka wieków później pozostało już tylko kilka ostatnich bastionów światła, a jedyne co je chroni, to magiczne dzwony bijące przez cały czas odstraszając siły ciemności.

- **Wydawca:** Arxel Tribe
- **Producent:** Arxel Tribe
- **Premiera:** Grudzień

W jednym z ocalałych miast rodzi się człowiek, który być może pokona zło i przywróci normalny porządek rzeczy. W niego właśnie wcielisz się Ty. Jako mnich będziesz władał magią tak, jak każdym innym rodzajem broni, którą znajdziesz w czasie swoich wędrówek. Znakomite efekty graficzne przewyższające wszystko co zostało do tej pory pokazane w jakiejkolwiek grze RPG wraz z doskonałą fabułą wciągną gracza na wiele godzin. Premiera w listopadzie. Gra będzie po polsku.







Seria Might&Magic od wielu lat cieszy się niesłabnącym zainteresowaniem graczy.

Już wkrótce ukaże się już dziewiąta część tej sagi. Na koniec ma-

MIGHT & MAGIC 9

- **Wydawca:** 3D0
- **Producent:** 3D0
- **Premiera:** Maj





ja została zaplanowana polska premiera gry. Co ciekawe w „Might&Magic 9" zostanie zastosowany silnik graficzny, który wcześniej został wykorzystany w takich grach jak „No One Lives Forever" czy „Alien vs. Predator 2".

Zapowiada się zatem bardzo efektowna pod względem graficznym gra RPG. Natomiast o fabułę z pewnością nie musimy się martwić - 3DO to przecież specjaliści od tego typu gier.

czenia przez naszych bohaterów, w tym przypadku pilotów. Tak więc umiejętności naszej załogi będą zwiększały się wraz z upływem czasu gry.
Zabawa obejmuje okres od 1943 do 1945 roku. Będziemy mogli wybrać jedną z trzech stron konfliktu: Luftwaffe, RAF lub USAAF.
Zapowiada się wspaniała uczta dla miłośników symulatorów lotu.

Freelancer

Jesienią, jeśli tylko zechcemy, będziemy mogli wcielić się rolę kosmicznego pirata, łowcy nagród, handlarza lub odkrywcy, a wszystko to za sprawą programu „Freelancer". Będziemy eksplorować olbrzymią ilość systemów gwiezdnych w kosmosie pełnym politycznych intryg, dodatkowo zagrożonym najazdem tajemniczych obcych. W grze będzie wątek narracyjny, dzięki czemu wiadomo co w danej sytuacji trzeba wykonać, ale olbrzymia ilość misji losowych sprawi, że każda rozgrywka będzie unikalna. Oczywiście jak przystało na współczesną grę, będzie ona posiadała bardzo rozwinięty tryb multiplayer, w którym to gracze z całego świata będą mogli zakładać własne floty piratów czy też wspólnie zapuszczać się w wyjątkowo niebezpieczne partie przestrzeni kosmicznej.



- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Producent:** Red Storm's
- **Premiera:** III kwartał



RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Miłośnicy akcji antyterrorystycznych będą szczęśliwi. Firma Ubi Soft poinformowała nas właśnie o tym, że trwają już prace nad kolejną grą z serii „Rainbow Six".

Znowu dzielni żołnierze oddziału antyLterrorystycznego będą uganiać się za przestępcami po całym świecie. W trakcie piętnastu nowych misji odwiedzą między innymi londyński bank i fabrykę broni biologicznej w Korei. Znacznej zmianie ulegnie oprawa graficzna gry, gdyż program będzie wykorzystywał engin „Unreala". Połączenie fabuły tworzonej przez jednego z bardziej utalentowanych pisarzy powieści sensacyjnych, jakim jest Tom Clancy i rozwiązań graficznych zachwycającej strzelanki, to dopiero jest mieszanka wybuchowa!





by konsolka

Links 2003

Symulacja gry w golfa od zawsze ma grono zagorzałych fanatyków. A więc miłośnicy długich spacerów, kijów i małych piłeczek, szykujcie się! Nadchodzi bowiem „Links 2003", który ma do zaoferowania nową ulepszoną grafikę i sześć nowych pól golfowych. Do tego programu zostanie dołączony także potężny tryb multiplayer, dzięki któremu gracze będą mogli konkurować ze sobą bez potrzeby wychodzenia na zieloną trawkę.

Zoo Tycoon: Dinosaur Digs

Na maj zapowiedziany jest pierwszy oficjalny dodatek do gry „Zoo Tycoon". Dzięki niemu będziemy w stanie powiększyć nasze zoo o nowe atrakcje np. o dział prehistoryczny w skład, którego wejdzie piętnaście nowych budynków, w których będziemy mogli prezentować pozostałości ponad dwudziestu dinozaurów. Będziemy mogli zatrudnić kilku nowych pracowników, miedzy innymi paleontologa, który prowadząc wykopaliska zadba o powiększenie ilości nowych eksponatów. Zapowiada się fajna zabawa.

MechWarrior 4 Inner Sphere Mech Pak

Kolejny z dodatków do MechWarriora 4 ma do zaoferowania cztery nowe zaprojektowane przez fanów mechy, nowe technologie, które mogą zostać użyte do zmodyfikowania istniejących już modeli. Dodatek ten zawiera również specjalną mapę do trybu multiplayer, nazywa się ona Koloseum i przypomina olbrzymią arenę gladiatorów.

Tropico 2: Pirate Cove

Jeżeli już znudziliście się życiem dyktatora małej karaibskiej wyspy, to co powiecie na niewielkie cofnięcie się w czasie, powiedzmy o około 350 lat. W tej części gry stajemy na czele bandy piratów, którzy na wyspie znanej nam doskonale z „Tropico" panowali niepodzielnie przed wielu laty. Tu właśnie mieli doskonałą kryjówkę i zarazem znakomitą bazę wypadową. Przeniesiemy się zatem w te wspaniałe, romantyczne czasy. Będziemy musieli o naszych piratów dbać, żywić ich, wyposażać w nową broń. Dobrze wyposażeni i wyćwiczeni będą w stanie zdobywać liczne statki i dzięki temu wracać na wyspę z łupami i niewolnikami. Oczywiście każdy z piratów będzie miał własną, wyjątkową osobowość. Niektórzy będą sami chcieli zawładać wyspą, inni okażą łagodne serce i wypuszczą niewolników. Gra zapowiada się doprawdy znakomicie, ale przyjdzie nam na nią czekać aż do jesieni.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Wspaniała informacja dla wszystkich miłośników Gwiezdnych Wojen. Już wkrótce powinna zagościć na ekranach naszych komputerów.

Gra to RPG, której akcja ma być umiejscowiona w realiach jednego z najbardziej znanych światów science-fiction. Niestety jest i smutna informacja. Otóż najpierw na półki sklepowe trafi wersja programu przeznaczona na konsolę Xbox a dopiero wiosną 2003, światło dzienne ujrzy wersja na PC. Podobno dzieje się tak, dlatego, gdyż producenci nie chcą stwarzać konkurencji dla pecetowego produktu „Star Wars: Galaxies", który ma ukazać się już niebawem. W tym zawiłym tłumaczeniu LucasArts dopatrujemy się jednak drugiego dna. Najprawdopodobniej chodzi o nakręcenie koniunktury na nową maszynkę Microsoftu - Xbox. Ale to zupełnie inna historia.

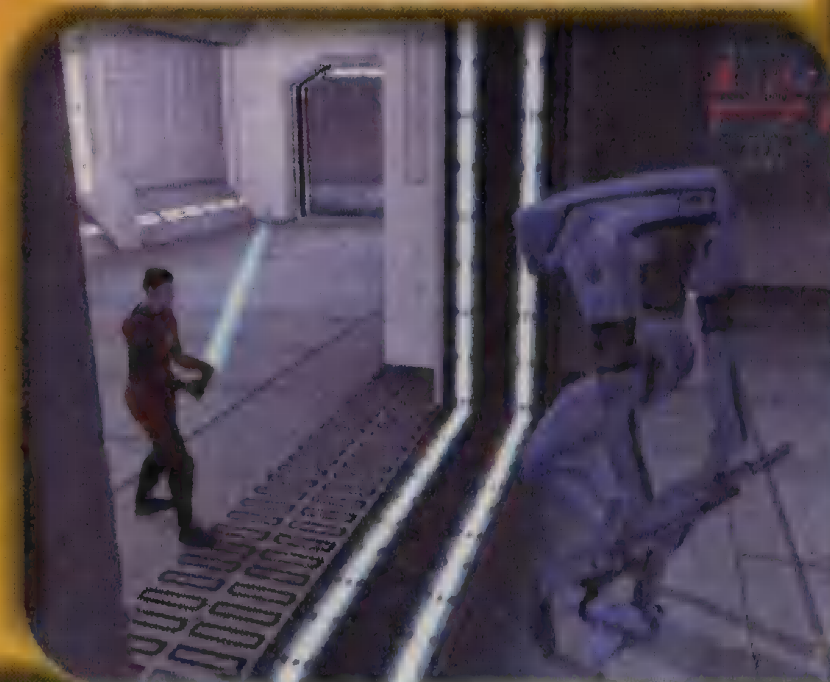
- **Wydawca:** LucasArts
- **Producent:** Bioware
- **Premiera:** Wiosna 2003

Gra będzie luźno nawiązywała do wydarzeń przedstawianych w filmie, gdyż umiejscowiona będzie w czasie o jakieś 4000 lat wcześniej. Główny wątek przygody będzie opowiadał o początkach konfliktu pomiędzy Jedi a Sith. Gracz będzie miał możliwość kontrolowania drużyny złożonej z trzech bohaterów, którzy mogą być ludźmi, droidami, twiŁ-ekami a nawet wookiee. Obszar gry ograniczony jest zaledwie do dziesięciu planet z wszechświata Gwiezdnych Wojen, ale są za to bodaj najsłynniejsze lokacje. Trafimy między innymi na Tatooine, Korriban (ojczysty świat Sith), Dantooine (gdzie znajduje się akademia Jedi) i rodzimy świat Wookiee - Kashyyyk.

Gra będzie zawierała wiele elementów zręcznościowych, takich jak wyścigi motocyklami grawitacyjnymi czy też obsługa działka laserowego. Jeżeli dodamy, że za produkcję tego tytułu odpowiadają te same osoby, które stworzyły przebojową serię Baldur's Gate, to możemy być pewni, że szykuje się wielki hit.







RISE OF NATIONS

- **Wydawca:** Microsoft
- **Producent:** Big Huge Games
- **Premiera:** Wiosna 2003

To będzie najprawdopodobniej jeden z najciekawszych tytułów przyszłego roku.

Za jego produkcję odpowiada Brian Reynolds, współtwórca „Cywilizacji 2" i „Alpha Centauri". Gra ma być monumentalną strategią czasu rzeczywistego, w której gracz na przestrzeni wieków będzie kontrolował losy jednego z narodów. Nie jest to kolejny klon „Age of Empires", gdzie rozgrywaliśmy po prostu misje osadzone w kolejnych okresach historycznych. Od początku do końca gra będzie rozgrywana w trybie czasu rzeczywistego. Jednym z problemów, przed jakim stanęli jej twórcy, to w jaki sposób sprawnie kontrolować coraz większe imperium. Jednym z udogodnień ma być system, tzw. „inteligentnych robotników". Komputer będzie ich wysyłał i kontrolował automatycznie zgodnie z ustalonymi wcześniej priorytetami, tak samo zresztą ma być z badaniami naukowymi. Komputer jednak nie będzie sztywno trzymał się wytycznych reguł, a będzie reagował dynamicznie na wszystkie pojawiające się zmiany. Jeżeli na przykład zacznie brakować jakiegoś surowca, zaprzestanie robót w innej dziedzinie, jeżeli uszkodzeniu ulegną budynki twojej cywilizacji do ich naprawy zostaną wysłani robotnicy oderwani od mniej istotnych zadań. Kolejnym nowatorskim rozwiązaniem ma być sposób pozyskiwania surowców. Żeby zdobywać złoto musimy tworzyć szlaki handlowe, rozwijać rzemiosło w naszych miastach, urządzać wyprawy łupieżcze. W trakcie gry będziemy tworzyć coś, co określane będzie „duchem cywilizacji". Co pewien czas będziemy wybierać jakąś cechę, która będzie dokładniej opisywała naszą cywilizację np.: wybranie opcji „naród kupców" wpłynie na osiągnięcie większych zysków ze szlaków handlowych, ale za to będziemy bardziej podatni na działalność szpiegów. Całość zapowiada się wielce interesująco, ale na finałową wersję przyjdzie nam jeszcze długo poczekać.





WARCRAFT III







Gry to takie dziwne twory, nawet bardzo dziwne i nieprzewidywalne. Ileż to razy potencjalny hit, powstający dużym nakładem sił i środków, ostatecznie okazywał się miernotą. Tak było w przypadku „Daikatany" czy „Lands of Lore 2". W takich właśnie „niespokojnych czasach" wielkimi krokami nadchodzi, owiany mgłą niepewności, „Warcraft III". Czy istnieje jakiś powód do obaw, że ten szumnie zapowiadany tytuł zawiedzie nasze oczekiwania? Jeżeli takie pytanie nurtuje Cię Drogi Czytelniku, to poniższy tekst powinien rozwiać Twoje wątpliwości.

Ciekawe ilu graczy pamięta jeszcze starutkiego „Warcrafta"? Teraz ta gra to zabytek, cząstka wspaniałej i barwnej historii elektronicznej rozrywki. Potem była druga część wspaniała, jak na owe czasy, gdy P 133 wydawał się szczytem osiągnięć ludzkich możliwości. Jednak wszystko się zmienia. Czasy się zmieniają, gry również. I na szczęście są to z reguły zmiany na lepsze. Trzecia już odsłona „Warcrafta" z pewnością dostarczy graczom mnóstwo rozrywki na najwyższym poziomie. Przyniesie także krociowe zyski jej twórcom, bo po tym wszystkim, co dane nam było zobaczyć, ta gra jest po prostu skazana na sukces.

Wspomnieliśmy już, że wszystko podlega ewolucji nie wyłączając gier. „Warcraft 3" jest tego najlepszym przykładem. Tym razem nie dostaniemy bowiem standardowego RTS'a z widokiem z góry (tak jak było w przypadku dwóch poprzednich), ale RPS'a w pełnym trójwymiarze. Niewtajemniczonym podpowiadamy, że RPS to skrót od Role Playing Strtegy. Niektórzy mogli jeszcze tego nie wiedzieć, ale wnioskując z kierunku rozwoju tego gatunku gier, taki stan rzeczy nie potrwa długo. W starych RTS-ach człowiek czuł się jak bóg. Patrzył na wszystko z góry. Nie miał tak, jak dziś swojego wirtualnego odpowiednika, z którym mógłby się zżyć. W najnowszym „Warcrafcie" tymi odpowiednikami są herosi. Ten element został bowiem „żywcem zapożyczony" z RPG-ów. Ci potężni, nieśmiertelni (odradzają się jeżeli mamy odpowiedni budynek) bohaterowie trudnią się różnymi profesjami. Każdy z nich posiada gamę unikalnych zdolności, które będziemy mogli rozwijać awansując na kolejne poziomy. A to oczywiście uzyskujemy dzięki doświadczeniu gromadzonemu głównie (ale nie tylko) za zabitych wrogów. Do tego dochodzą jeszcze takie możliwości jak np. zbieranie przedmiotów po przeciwnikach, czy wykonywanie pobocznych questów oraz modyfikowanie współczynników postaci dzięki magicznym przedmiotom.

No i oczywiście czary, czary i jeszcze raz czary. Dużo i o zróżnicowanym działaniu. Sami więc widzicie, że są to nowe elementy dla tego rodzaju gier. Ale poza tym, aż tak wiele nie uległo zmianie. Nadal musimy opowiedzieć się po jednej ze stron konfliktu biorących udział w wielkiej i krwawej wojnie o dominację nad światem. Do wyboru mamy cztery rasy: ludzi, orków, night elfy i undeadów. Walki również prowadzimy tak, jak w każdym RTSŁie. Gromadzimy surowce, wznosimy budowle, produkujemy jednostki, zdobywamy nowe tereny itd. Co ciekawe wojna zyskuje wreszcie bardziej realny i ludzki wymiar. Wszystko dlatego, że twórcy chcąc stworzyć interaktywny świat zadbali o takie rzeczy, jak neutralne twierdze, świątynie czy jednostki (pojawia się możliwość ich rekrutacji). A wszystko to okraszono piękną trójwymiarową grafiką z możliwością zbliżania i oddalania kamery. Efekty wizualne dopracowane są w każdym szczególe i wywarły na nas olbrzymie wrażenie. Woda rozbryzgująca się o brzegi, refleksy światła na śniegu, wschody i zachody słońca - bajka!

Tak więc nie pozostaje nam nic innego jak czekać na premierę. Niestety prace nad trybem singleplayer wciąż się przedłużają, dlatego musimy jeszcze uzbroić się w cierpliwość.

- **Premiera:** Czerwiec • **Wymagania:** PIII 500 Mhz, 128 MB RAM, Win9x

- **Wydawca:** Vivendi
- **Producent:** Blizzard
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.warcraft3.com









BLACK & WHITE CREATURE ISLE

Tak znanego tytułu jak „Black&White" chyba nie trzeba nikomu bliżej przedstawiać. Wydanej w ubiegłym roku grze autorstwa Petera Molyneuxa, towarzyszyła wielka wrzawa. A co ważniejsze, całe to zamieszanie było naprawdę uzasadnione. Ten genialny, przełomowy i wspaniały produkt już zdążył się zapisać złotymi zgłoskami w historii gier komputerowych. Przysporzył firmie Lionhead oprócz ogromnej sławy także i mnóstwo pieniędzy. A w takich przypadkach ukazanie się dodatku do gry, to tylko kwestia czasu. Ten czas właśnie nastał!





Wróćmy jeszcze na chwilę do samego „Black&White". Czy pamiętacie, co było w tej grze najfajniejsze. Jeżeli ktoś odpowie, że możliwość wcielenia się we wszechmocnego boga, to jest w błędzie. Faktem jest, że to głównie dzięki temu gra stała się tak znana na całym świecie, nie o to nam jednak chodzi. Sami dobrze pamiętamy jak w redakcji testowaliśmy te boskie możliwości wpływania na życie naszych poddanych. A że z reguły słychać było przy tym gromkie salwy śmiechu czasem przerywane okrzykami typu: „zmiażdż go teraz kamieniem, bo już jednego utopiliśmy" lub „tylko dokładnie wyceluj fireballem, a zobaczysz jak fajnie będą krzyczeć", to już inna sprawa. Jednak wszystkim najbardziej podobały się chowańce. Tresowanie i wychowywanie swojego zwierzaka było świetną i wciągającą (choć czasem trochę nużącą) zabawą. Zwłaszcza, że momentami nasi podopieczni po prostu „rozwalali" nas swoim zachowaniem (widoku przepraszającej krowy, która spuszcza po sobie uszy nie zapomnimy nigdy!). Wielką popularność chowańców zauważyli twórcy gry i dlatego w swoim dodatku zatytułowanym: „Creautre Isle" skupili się tylko na tym elemencie. W wersji podstawowej nie mieliśmy za bardzo czasu na zajmowanie się naszym podopiecznym. Większość czasu trzeba było poświęcić na zdobywaniu nowych wiernych i walce z wrogimi bogami. Tutaj taka sytuacja już się nie powtórzy. Jesteśmy jedynym bogiem na wyspie i całą uwagę skupiamy na zabawie z chowańcem. Choć oczywiście zawsze możemy też wpływać na życie rzeszy swoich wiernych.

Dodatek rozpoczyna się sceną, w której śpiewający misjonarze (sami pomagaliśmy im wypłynąć w „Black&White"), odnajdują tajemniczą

● **Premiera:** Już jest ● **Cena:** 79.00 ● **Wymagania:** PII 333 Mhz, 64 MB RAM, Win9x

● **Wydawca:** EA
● **Producent:** Lionhead
● **Dystrybucja:** IM Group
● **Strona WWW:** www.black&white.com





ACK
&
ITE
RE ISLE

wyspę. Zaszczepiają tam nową wiarę i w ten sposób trafiamy tam MY. Okazuje się, że jest to wyspa osieroconych chowańców, którzy nie mają swoich bogów. Rezolutne zwierzęta stworzyły tutaj bractwo, by pomagać sobie przetrwać. Gracz musi pokierować swoim chowńcem tak, by ten przeszedł serie prób i stał się członkiem bractwa. A nagrodą za to będzie....zresztą zobaczycie sami, po co mamy Wam psuć zabawę. Wyzwania, którym musimy sprostać (w sumie jest ich 18) są bardzo zróżnicowane, ciekawe i śmieszne. Zaganianie krnąbrnych owiec do zagrody lub zabawa w chowanego z wilkiem, to nic w porównaniu z grą w kręgle przeciwko krowie, meczem piłki nożnej, czy ściganiu się z... żółwiem. Sami więc widzicie, że na brak dobrej zabawy na pewno nie będzie można narzekać. A oprócz nowych wyzwań i chowańców dostaniemy również nowe cuda oraz możliwość wykształcenia ucznia dla naszego zwierzaka.

Gra oczywiście będzie w całości spolszczona, a do jej uruchomienia niezbędna będzie podstawowa wersja ,,Black&White". Korzystając z okazji przypominamy, ze nakładem naszego wydawnictwa ukazał się „Oficjalny Poradnik do Black&White" stanowiący nieocenione źródło informacji o grze, gdyż powstał dzięki pomocy autorów samej gry! Aby zatem czerpać prawdziwą radość i poznać wszystkie możliwości tej wspaniałej gry, „Poradnik" jest wręcz obowiązkową pozycją każdego szanującego się gracza.

Z pewnością „Black&White: Creature Isle"jest jednym z najlepszych i najciekawszych dodatków jakie dotychczas w ogóle wydano. Można z nim spędzić naprawdę wiele bardzo przyjemnych godzin. Polecamy każdemu, kto już grał w tę grę. Inni, jeżeli chcą, też mogą TM spróbować, bo jeżeli dotychczas nie przekonali się do ,,Black&White" to ten tytuł z pewnością to zmieni.



WERDYKT 8,5

Jeżeli ktoś daje nam możliwość wcielenia się w boga, to grzechem byłoby nie skorzystać.

PLUSY

Nowe stwory, cuda, zadania, zabawa w boga.

MINUSY

Niektóre wyzwania mogą ostro działać na nerwy.



MICROSOFT Flight Simulator 2002 PROFESSIONAL EDITION



• **Premiera:** Już jest • **Cena:** 179.00 • **Wymagania:** PIII 450 Mhz, 128 MB RAM

• **Wydawca:** Microsoft
• **Producent:** Microsoft
• **Dystrybucja:** Microsoft
• **Strona WWW:** www.microsoft.com/games/fs2002

Pierwsza gra z serii „Flight Simulator" wyprodukowana przez firmę Microsoft ukazała się na rynku na początku lat 80. Przez kolejnych dwadzieścia lat, motywowani sukcesami kolejnych tytułów tego cyklu, producenci gry wypuszczali następne, cieszące się również wielkim zainteresowaniem części tego wielce realistycznego symulatora lotu.

Każda kolejna odsłona wprawiała w zachwyt coraz lepszą grafiką i doskonalszym realizmem dotyczącym zarówno wyglądu samolotów jak i warunków lotu.

W lutym tego roku ukazał się „Flight Simulator 2002" - najświeższy produkt firmy Microsoft.

Na samym początku nadmienić należy, że jest to tytuł bardzo wymagający jeżeli chodzi o sprzęt i aby ujrzeć go w pełnej krasie musielibyśmy dysponować conajmniej PIII 800 z 256MB RAM. Niemniej jednak, bardzo obszerna lista ustawień dotyczących grafiki umożliwia prowadzenie rozgrywki również na troszkę gorszym sprzęcie, ale odbywa to się oczywiście kosztem wyglądu. Różnica między ustawieniami minimalnymi, a wysokimi jest kolosalna. Na tych pierwszych gra wygląda fatalnie, na ostatnich, niemalże zwala z nóg. Bardzo ładnie wyglądające krajobrazy robią olbrzymie wrażenie, jednak największą uwagę przykuwa wygląd samolotów i odbijające się od powierzchni kadłuba refleksy świetlne.

Rozgrywkę możemy prowadzić na dwa sposoby: poprzez wybranie gotowego scenariusza, czyli ustalonej trasy lotu wyznaczonym samolotem i ustalonymi warunkami atmosferycznymi, albo poprzez samodzielne wybranie samolotu, trasy, warunków pogodowych, etc. Gra oferuje szesnaście typów samolotów za sterami których możemy zasiąść którymi będziemy mogli sterować, a są wśród nich: popularne Cessny, Mooney Bravo - najszybszy jednosilnikowy, seryjnie produkowany sa-







molot na świecie, helikopter Bell 206B, kilka samolotów z I i II wojny światowej, seria wielkich pasażerskich Boeingów (737, 747, 777), szybowiec i wiele innych.

Przy wyborze miejsca startu i lądowania dysponować będziemy liczbą 21000 lotnisk(!) rozrzuconych po całym świecie. Z ich usług będziemy mogli skorzystać grając jako przewoźnik.

W tym programie, podobnie jak we wszystkich poprzednich edycjach największy nacisk realizatorów został położony na REALIZM. Niezwykle pieczołowicie odwzorowane zostały zarówno wygląd poszczególnych maszyn jak również awionika czyli zachowanie się ich podczas lotu. O tym, że wszystkie główne systemy poszczególnych samolotów zostały tu starannie przeniesione, nie ma chyba potrzeby wspominać. Majstersztyk! Ponadto całe środowisko gry, a więc: lotniska, ukształtowanie terenu, położenie miast i wszelkie proporcje z fotorealistyczną rzeczywistością oddają to, co widzą piloci podczas lotów.

Dźwięk w grze „Flight Simulator 2002" stoi na niewiarygodnie wysokim poziomie. Wszystko... zarówno dialogi pilotów z wierzą kontrolną, odgłosy pracy silników, wysuwanych klap, podwozia, a nawet kontrolek w kokpicie ułatwia wczucie się w rolę pilota prawdziwego samolotu.

Realizmu mają również dodawać warunki pogodowe, interaktywna kontrola lotów, oraz „zatłoczone niebo", czyli szczególnie nasilony ruch lotniczy w okolicy lotnisk.

Przy całym szacunku dla tej kultowej gry, która funkcjonuje od zawsze czyli od początku komputerowej rozrywki, nie sposób nie wspomnieć o kilku drobnych wadach, na które natknęliśmy się podczas rozgrywki. Przykładowo odbywamy standardowy rejs Jumbo-Jetem, zbliżamy się do lotniska, więc przed nami najtrudniejszy element lotniczego rzemiosła, a mianowicie lądowanie. Zapisujemy stan gry, tak na wszelki wypadek. Lot trwa, samolot łagodnie opada, wszystko zapięte na ostatni guzik lecz w końcu coś poszło nie tak i... katastrofa. Co robimy w tej sytuacji? Oczywiście „loadujemy" zapisany wcześniej stan gry i tu niespodzianka... dziób naszego Jeta podrywa się nagle do góry i lecimy pionowo w górę. Wczytujemy ponownie - to samo; cały lot na marne!

Znaleźliśmy jeszcze kilka drobnych niedociągnięć dotyczących widoku „z zewnątrz", ale to już detale.





Generalnie „Flight Simulator 2002" jest znakomitym tytułem, jednak fakt pozostaje faktem - jest to bardzo realistyczny symulator lotu o wysokim stopniu skomplikowania. Z tego powodu jego walory docenią jedynie zagorzali miłośnicy symulacji i lotnictwa. Pozostali mogą kupić tę grę, chociażby po to żeby postawić ją z dumą na półce w eksponowanym miejscu, bo warto w swoich zbiorach mieć program legendę - kolejny kamień milowy w rozwoju gier komputerowych.



WERDYKT 8,5

Gra stworzona przez pilotów dla pilotów i miłośników lotnictwa.

PLUSY

Dźwięk, grafika, realizm - gra kultowa.

MINUSY

Wymagania, kilka rażących błędów.

The Sims Wakacje

DODATEK DO GRY

Zdziwieni? Zaskoczeni? Mamy nadzieje, że nie. Bo czemu tu się dziwić. Przecież to dopiero czwarty dodatek do Simsów! Co? Czyżbyśmy słyszeli oskarżenia o wtórność, brak nowych pomysłów i chęć dorobienia się przy jak najmniejszym wkładzie pracy?



Nie, nie, to stanowczo nie to...

Obecnie można odnieść wrażenie, że wrzawa towarzysząca ukazaniu się „The Sims" już nieco przycichła. Jednak, nie znaczy to w cale, że gierka straciła na popularności. Wciąż istnieje rzesza ludzi wierna swoim ,,Simom", licząc po cichu na ukazanie się kolejnych, wypchanych po brzegi, oficjalnych płytek jeszcze bardziej rozszerzających dotychczasowe wersje tej gry, I oto teraz te marzenia stały się rzeczywistością. Maxis wydał kolejny dodatek...."

Tymi właśnie słowami obwieszczaliśmy rok temu premierę drugiego z kolei dodatku o podtytule „Balanga". Zapewne w ten sam sposób będziemy witać kolejne, bo firma Maxis nie próżnuje i jak dowiedzieliśmy się, rozpoczęły się już prace nad kolejnymi. Ciekawe czym teraz autorzy gry zechcią nas uraczyć. Możliwości mają mnóstwo. Najlepiej by było gdyby zorganizowali jakąś listę dyskusyjna i zapytali graczy w co chcą się bawić najbardziej. Zarobili by wtedy jeszcze więcej kasy...eee, to znaczy... sprawili by nam jeszcze więcej frajdy. Ale może zostawmy te dygresje dotyczące życia sępów i przejdźmy do dania głównego. I cóż nam ono oferuje? Wszyscy, którzy pomyśleli, że wyjazd na wakacje otrzymują punkt, bo oczywiście nasze simy są światowcami. Czasem jakąś balangę wyprawią, czasem wyrwą jakąś panienkę ale przecież kiedyś trzeba odpocząć.



Tak jak wszystkie poprzednie, także ten dodatek potrzebuje do uruchomienia podstawowej wersji gry. Początek jest standardowy. Znowu możemy stworzyć własną rodzinę i zakwaterować ją w już istniejącym lub zbudowanym od podstaw własnym domu. Przebrnąwszy przez te wszystkie atrakcje wybieramy się na wakacje. Oczywiście musimy mieć na to fundusze. Już sam wyjazd sporo kosztuje, a przecież na tym nie kończą się wakacyjne szaleństwa. Jednak jeżeli uciułamy wystarczającą ilość pieniędzy dzwonimy po taksówkę i... rozpoczynają się niesamowite wakacje.

Wybieramy czy chcemy spędzić czas w zaśnieżo-



- **Premiera:** Kwiecień
- **Cena:** 79.00
- **Wymagania:** PII 266 Mhz, 64 MB RAM, Win 9x

- **Wydawca:** EA
- **Producent:** Maxis
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.thesims.com

nych górach, na wspaniałej piaszczystej plaży, czy może w leśnym ośrodku. I dopiero tu zaczyna się właściwa zabawa. Bo dla naszych simów przygotowano ponad 120 obiektów zapewniających im nie lada atrakcje. Urządzanie bitew śnieżnych, jazda na snowboardzie, wypad na strzelnice, opalanie się na wypożyczonym leżaku, mecz siatkówki plażowej, czy połów ryb, to tylko czubek góry wielkich możliwości. Cieszy też fakt, że wakacje wyglądają realistycznie. Nie są tylko i wyłącznie ciągłym pasmem zabaw oraz przyjemności. Trzeba wystrzegać się złodziei, tłoku (ograniczona ilość rodzin na lokacje) i innych tym podobnych rzeczy „uatrakcyjniających" czas wypoczynku.

O Simsach możnaby tak bez końca, ale z pewno ś c i ą



ten artykuł nie wpłynie w żaden sposób na liczbę sprzedanych kopii tej gry. Ci, którzy mieli to zrobić, już daw-



no polecieli do sklepów po kolejną porcje wyśmienitej zabawy nawet nie czytając tego tekstu. A wszyscy inni nie będący miłośnikami simów, są już na następnych stronach pisma. Czyli, że wszystko jest w porządku, a my nie musimy dalej męczyć się nad tekstem, którego i tak nikt nie przeczyta...

WERDYKT 7

Miłośnicy simów będą ponownie w swoim żywiole.

PLUSY

Nowe przedmioty, wyspa na której spędzamy wakacje.

MINUSY

Brak większych zmian, i nowych pomysłów.





JAK GRAĆ

W wersji demo która znajduje się na naszej płycie będziemy mogli rozegrać cztery misje z opcji puzlle. Trzy pierwsze są stosunkowo proste gdyż kolorowe cegły są umieszczone w równych rzędach a limit czasowy jest całkiem spory. Ostatnia plansza może być już sporym wyzwaniem, gdyż cegły z trzech stron są otoczone przez niezniszczalny mur, musisz dokładnie mierzyć by trafiać cegły od góry. Dostępna będzie także jedna gra z opcji Tournament. Największą jednak frajdę sprawi wam możliwość rozegrania pojedynku z żywym przeciwnikiem, demo oferuje również i tę możliwość, niestety gra w tej opcji jest ograniczona przez limit czasowy.

Dotychczas powstało wiele gier, których tytuły bezbłędnie kojarzą nam się z określonym typem rozgrywki czy głównych bohaterów. Weźmy na ten przykład „Tertrisa" - wiadomo, spadające klocki, „Arcanoida" - odbijanie piłki paletką i zbijanie cegiełek, „Lemmings'ów" - śmieszne stworki przemierzające niezliczone, skomplikowane plansze. A z czym kojarzą się Wam „Wormsy"? Jeśli z przezabawnymi robaczkami walczącymi ze sobą w najbardziej wymyślne sposoby, to trafiliście w dziesiątkę, ale... to już przeszłość!

Czas na odsłonę kolejnej gry z serii „Worms". Wydaje się, że tym razem twórcy tego słynnego już programu postradali zmysły rezygnując z najważniejszego i najatrakcyjniejszego elementu gry jakim były ROBAKI.

Zapomnijcie więc o totalnej wyżywce jaką dawało uśmiercanie dziesiątków niewinnych robaczków przy użyciu najrozmaitszych, wymyślnych broni. Tym razem sięgając po „Worms: Blast" otrzymacie wprawdzie całkiem zabawną grę zręcznościowo-logiczną, ale ze starego, dobrze znanego programu pozostała jedynie idea do-



- **Premiera:** Kwiecień
- **Cena:** Tel.
- **Wymagania:** P 200 Mhz, 32 MB RAM

- **Wydawca:** Ubi Soft
- **Producent:** Team 17
- **Dystrybucja:** LEM
- **Strona WWW:** http://wormblast.team17.com

EKRAN GRY

Ekran:
1 - Energia
2 - Czas
3 - Aktualnie używana broń i kolor pocisku

brego mierzenia i strzelania. Zamiast do robaczków przyjdzie Ci strzelać do klocków, tarcz, gwiazdek i innych tego typu pierdoł. Jak więc widać jest to całkowicie bezkrwawa zabawa, a podstawowym trybem rozgrywki jest opcja Puzzle. Wybieramy w niej na początku jednego z sześciu bohaterów (oprócz wyglądu różnią się oni pojazdem w jakim pływają oraz bronią jakiej używają) i ruszamy na do boju. Naszym głównym zadaniem jest trafianie kolorowymi pociskami we fragmenty muru, który odpowiada kolorem danemu pociskowi. Po prawidłowym trafieniu wszystkie stykające się ze sobą cegły tego samego koloru znikają. Jeśli trafimy w cegły innego, koloru zmieniają one barwę na kolor pocisku. Brzmi to w sumie prosto, ale zazwyczaj na zniszczenie muru mamy pewien limit czasowy, a w spokojnym celowaniu przeszkadzają nam lecące z nieba metalowe sejfy, kowadła, kule armatnie itp. Od czasu do czasu z nieba także spada tajemnicza paczuszka zawierająca nową broń, energię życiową lub bonus do naszego kurczącego się nieustannie limitu czasowego. Pokonując kolejne plansze możemy odblokować ukrytych bohaterów, każdego w nowym pojeździe z superbronią. Oprócz trybu Puzzle w programie istnieje jeszcze kilka mini gier, w których jednak podstawową idą jest strzelanie do przemieszczających się przedmiotów. Autorzy nie zapomnieli o tym co stanowiło największą atrakcję serii „Worms", a mianowicie gry z żywym przeciwnikiem. „Worms: Blast" oferuje nam również i tę możliwość, jednak podstawową ideą nie jest tu wyeliminowanie przeciwnika, a wytrwanie dłużej niż on na swojej części planszy. Sięgając po tę grę mieliśmy nadzieję na kolejną wojnę przesympatycznych robaczków, a tymczasem otrzymaliśmy grę zupełnie inną. Swoją drogą sympatyczną, ale doprawdy trudno pogodzić się z eliminacją głównych bohaterów, a słowo „Worms" w tytule odbieramy jako celowe wprowadzenie graczy w błąd.

STEROWANIE

Lewo/Prawo - przesuwanie robaczka
Góra/Dół - zmiana kąta strzału
Enter - Siła strzału
Prawy shift - Zmiana broni

WERDYKT 6,5

Gra zręcznościowo-logiczna dla całej rodziny

PLUSY

Zabawna gra logiczna, nadaje się na niedzielne popołudnia z całą rodziną przed komputerem

MINUSY

Niestety, nie są to prawdziwe wojny robaczków...

KONKURS



Zadanie: Wymień przynajmniej 2 filmy, których bohaterami byli hackerzy.
Do wygrania: 5 płyt DVD z filmem "Konspiracja.com"



NA ODPOWIEDZI, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU GIER KOMPUTEROWYCH. PRZESYŁAJCIE JE NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. POWODZENIA! **FUNDATOREM NAGRÓD JEST FIRMA MONOLITH**

Gothic

Gry z gatunku Role Playing Games cieszą się olbrzymią popularnością wśród amatorów dobrej zabawy na całym świecie. Zarówno stare - klasyczne, jak i nowe, wciąż udoskonalane i osadzane w nowych realiach systemy RPG przyciągają uwagę coraz to większej ilości miłośników „papierowych" gier fabularnych.

Również producenci gier komputerowych podążając za trendem „rolplejowej" mody opracowują i wydają coraz więcej tytułów opartych o systemy RPG. Konsekwencją tego są mniej lub bardziej udane produkcje zalewające rynek komputerowej rozrywki. Do czołówki przedstawicieli gatunku niezaprzeczalnie należą takie tytuły jak seria „Baldur's Gate" czy „Icewind Dale" - gry w których rozrywka prowadzona jest na wielu izometrycznych planszach stanowiących środowisko gry.

Niedawno ukazała się gra zatytułowana „Gothic", będąca kolejnym, przedstawicielem gatunku RPG. Jednak w odróżnieniu od „Baldura" czy gier jemu podobnych, tutaj rozgrywka prowadzona jest w trójwymiarowym świecie widzianym z perspektywy trzeciej osoby.

● **Premiera:** Już jest ● **Cena** 99.00 ● **Wymagania:** PII 350 Mhz, 64 MB RAM, Akcelerator 3D

- **Wydawca:** Egmont Interactive
- **Producent:** Piranha Interactive
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.gothicthegame.de



Akcja gry osadzona jest w „alternatywnym" średniowieczu, kiedy to gracz wcieliwszy się w rolę wojownika, albo zabójcy, maga lub władającego umysłowymi mocami Psionika (wybór należy do Ciebie) staje w obronie królestwa nękanego najazdami armii ogrów wspomaganych wieloma innymi, fantastycznymi i zarazem przerażającymi stworami.

Podobnie jak w innych grach RPG, tak i tym razem, wybór profesji naszego bohatera będzie miał ścisły związek z przebiegiem akcji, z późniejszymi wydarzeniami, postrzeganiem nas przez inne postaci, a także z samym zakończeniem gry.

W trakcie rozgrywki bohater będzie miał możliwość

rozwinięcia swoich umiejętności. Dzięki zdobywaniu punktów doświadczenia wynoszonych z walk i pomyślnie wykonanych zadań oraz późniejszym dołożeniu ich do statystyk cechujących naszą postać, będziemy mogli zwiększyć naszą odporność na otrzymywane ciosy, ogień i magię. Będziemy mogli także podnieść swoje umiejętności we władaniu mieczem, łukiem i/lub kuszą. Ponadto otrzymamy możliwość rozwinięcia innych cech, takich jak siła, zręczność, wytrzymałość i mana potrzebna do rzucania czarów (oraz kilka innych, istotnych umiejętności).

W rozwoju naszego bohatera, poza wspomnianymi punktami doświadczenia, pomocnymi okażą się różni bohaterowie niezależni, którzy jako mistrzowie w pewnych dziedzinach będą skłonni okazać nam swoją pomoc w „udoskonalaniu" się poprzez szkolenie w strzelaniu z łuku, władaniu bronią białą, otwieraniu zamków itp. Jednak nic za darmo...

System najważniejszych informacji udostępniony nam został w bardzo przejrzystej i czytelnej formie. W osobnych zakładkach będziemy mogli przypomnieć sobie o czekających na wypełnienie misjach, o misjach już wykonanych



bądź też o tych, które w jakiś sposób spapraliśmy. W kolejnej zakładce znajdziemy wszelkie informacje dotyczące położenia i charakteru poznanych dotąd sklepów, knajp i ważniejszych miejsc.

Do dyspozycji gracza oddany został duży arsenał broni i wielka ilość przedmiotów zarówno użytecznych jak i tych będących przedmiotem handlu.

Świat „Gothic'a" zamieszkany jest przez wiele ras znanych z innych edycji gier RPG. Z upływem czasu i wraz z postępem fabuły będziemy mieli okazję napotkać ponad 250. bohaterów niezależnych, wiele gatunków mniej lub bardziej niebezpiecznych zwierząt oraz ponad 25 rodzajów wrogich stworzeń takich jak ogry czy trolle. Wszystkie potwory cechują się bardzo wysoką inteligencją, dzięki której mogą ze sobą współpracować planując wspólne ataki czy nawet wymieniać broń na lepszą.

Graficznie gra prezentuje się dość ładnie, ale nie rewelacyjnie - szkoda. Ciekawie wyglądające refleksy świetlne, oślepiające słońce i zmieniające się pory dnia i nocy korzystnie wpływają na realizm gry, który w połączeniu z bogatą i wciągającą fabułą stanowi dobrą przeciwwagę dla drobnych niedociągnięć graficznych i częstych (niestety!) uniedogodnień w kontrolowaniu postaci.

Na koniec należy podkreślić, że gra jest w języku polskim, co z pewnością rozszerzy krąg potencjalnych odbiorców.

WERDYKT 8
Po przyzwyczajeniu się do kilku wpadek „Gothic" okazuje się dobrą i bardzo wciągającą gierką.

PLUSY
Bogata fabuła, ciekawe środowisko, wysoka inteligencja potworów, po polsku.

MINUSY
Miejscowe niedogodności w kontrolowaniu postaci (szczególnie podczas walki), brak trybu multiplayer.





Sid Meier's SIM Golf™

Golf to chyba strasznie trudna dyscyplina sportu - nosząc torbę z kijami można się naprawdę wiele nauczyć!. Ale chyba zarządzanie takim polem golfowym też do łatwych nie należy. A właśnie te dwa elementy połączono ze sobą w najnowszym produkcie Maxisa.

Twórcy gry chyba nikomu przedstawiać nie trzeba. Sid Meier to człowiek legenda, a lista jego osiągnięć to dość pokaźny spis ze słynną ,,Cywilizacją" na czele. Jego najnowszy pomysł, to symulacja zarządzania przemysłem golfowym. Jeżeli macie wątpliwości czy nie ma tu błędu w druku to zapewniamy, że nie! Golf już od dawna nie jest postrzegany tylko w kategoriach rozrywki, stanowi bowiem potężną gałąź przemysłu. Będziemy to zresztą mogli odczuć sami spędzając czas z tym programem.

Do wyboru mamy dwa główne tryby gry. Zarządzanie polem golfowym to pierwszy z nich. Wybieramy oraz kupujemy własne pole. Naszym zadaniem jest z tej małej, zapomnianej przez Boga i ludzi dziury, zrobić wspaniały kompleks sportowy, do którego chętni będą walić drzwiami i oknami. Niestety nie jest to prosta sprawa. Najpierw decydujemy o tym jakie rodzaje budynków należy wybudować - a jest w czym wybierać! Potem martwimy się o zupełnie inne sprawy: żeby golfiarze mieli wenę do gry, nie chodzili głodni, czuli się bezpieczni itp. Dbanie o dobry nastrój klienta to

- **Premiera:** Kwiecień
- **Cena:** Tel.
- **Wymagania:** PII 233 Mhz, 32 MB RAM
- **Wydawca:** EA
- **Producent:** Maxis
- **Dystrybucja:** IM Group
- **Strona WWW:** www.simgolfclub.com







podstawa. W tym celu zatrudniamy również pracowników o jak najlepszych kwalifikacjach. Wiadomo dobrze, że trzeba mieć ludzi od czarnej roboty jak np. zbieranie piłeczek, czy sprzątanie. Oprócz tego decydujemy również o poziomie trudności gry na naszym polu golfowym. Rozmieszczanie dołków w odpowiednich miejscach, czy odległościach, do łatwych zadań z pewnością nie należy zwłaszcza, że w Polsce gra w golfa jest sportem elitarnym i mało kto zna jego zawiłości. I dlatego klienci naszego klubu golfowego narzekają, że jest za łatwo, innym razem, że za trudno. Sami dobrze wiecie jak to jest. Jednak wcześniej czy później jakoś powinniśmy sobie poradzić ze wszystkimi przeciwnościami losu. Mając zaprojektowane pole golfowe i stworzoną jako taką infrastrukturę, musimy doglądać naszych interesów, aby cały czas się rozwijać, zarabiając pieniądze, które można by było zainwestować w jakimś innym regionie. Tak zasadniczo wygląda pierwsza cześć rozgrywki. Druga to turniej, gry kontrolne i inne tego typu zabawy. Nasza postać (można ją importować z ,,The Sims") biorąca w nich udział, zdobywa przede wszystkim punkty doświadczenia. A te rozdzielamy na poszczególne umiejętności naszego bohatera. Sama gra w golfa nie zawiera tutaj żadnych elementów zręcznościowych, więc spokojnie ten program można śmiało polecić nawet ludziom nie mającym najmniejszego pojęcia o tym trudnym sporcie. Szata graficzna całości z pewnością nie olśniewa, ale jest za to przejrzysta, więc nie ma się czego czepiać.

Gra powinna przypaść do gustu wszystkim ludziom lubującym się w rozrywce spod szyldu ,,Sim". To typowa symulacja ekonomiczna, którą w bardzo miły sposób urozmaicono możliwością uprawiania sportu. Tytuł udany i ciekawy. Powinien podreperować trochę mocno nadszarpnięty ostatnią ,,Cywilizacją" wizerunek jakże zasłużonego człowieka w dziedzinie tworzenia gier komputerowych.

WERDYKT 7,5

Trochę umysłowej rozrywki nie zaszkodzi z pewnością nikomu.

PLUSY

Dobrze zrealizowany, ciekawy pomysł na grę ekonomiczną z domieszką elementów sportowych.

MINUSY

Przeznaczony głównie dla węższego grona odbiorców.





Pool of Radiance
Ruins of Myth Drannor

Wielu zagorzałych wielbicieli RPG czekało z niecierpliwością na pierwszą grę komputerową, która będzie korzystała z nowych zasad systemu D&D. Ta zaszczytna funkcja przypadła w udziale grze pod znanym z przeszłości tytułem „Pool of Radiance". Fabuła jest stosunkowo prosta - miasto Phlan ponownie stało się obiektem ataku mrocznych sił. Elminster, największy mag Zapomnianych Królestw wskazuje, iż zło ukrywa się w ruinach starożytnego miasta elfów Myth Drannor. Niezwłocznie więc wysłano tam drużynę bohaterów, którymi to Ty, drogi graczu będziesz sterował. Pod Twoimi rozkazami początkowo staną cztery postacie, ale w dalszej części gry, do drużyny będą mogły przyłączyć się jeszcze dwie. Członków drużyny możemy wybierać z przeszło siedmiu ras - standardowych dla świata fantasy: krasnoludy, ludzie, elfy, gnomy, halflingi, pół-elfy i pół-orki. Możemy wybrać dla nich także jedną z dziesięciu

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 99.00
- **Wymagania:** P 300 Mhz, 64 MB RAM, 400 MB HD

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Stormfront Studios
- **Dystrybucja:** Play It
- **Strona WWW:** www.poolofradiance.com







klas zawodowych (nie wiadomo z jakich przyczyn twórcy gry zdecydowali się by nie wprowadzać do programu postaci maga, jest tylko znany z nowej edycji czarnoksiężnik). Gra ta zawiera wszystko to, co powinna, by zostać hitem wśród miłośników komputerowych RPG, a więc: setki magicznych przedmiotów, dziesiątki różnorodnych przeciwników, czary, pułapki. Wszystko to powinno zapewnić sukces, lecz niestety tak nie jest. Gra jest po prostu nudna. Nie chodzi tu o to, że walka odbywa się w systemie turowym. Hordy martwiaków sunące powoli w stronę twoich bohaterów (naprawdę robią to niesamowicie wolno!), są w stanie zniechęcić każdego do dłuższej zabawy. Istnieje wprawdzie opcja skracająca czas w którym Twoje postacie są zmuszone reagować, ale niestety gra zmienia się wtedy bardziej w grę zręcznościową. Olbrzymie podziemia które kiedyś w trakcie tradycyjnych sesji sprawiały tyle frajdy, tutaj po prostu męczą. Po wybiciu wszystkich przeciwników na danym poziomie snujesz się po nim w ciszy i samotności. Bohaterowie, niezależnie z którymi przyjdzie Ci się spotkać, mają osobowości płaskie jak naleśniki. Daleko im do złożoności tych z „Baldur's Gate 2" czy „Fallout 2". Informują Cię tylko o zadaniach do wykonania. Wszystko dzieje się jakoś powoli a historia i losy miasta wcale nie wciągają. Dodatkowo na negatywny odbiór gry wpływa fakt, że rozwój bohaterów jest automatyczny (kontrolowany całkowicie przez komputer), jedyny wyjątek stanowią czarnoksiężnicy, którzy mają możliwość wybierania czarów podczas awansu. Dlaczego? Czyżby miała być to wersja D&D dla niedorozwiniętych albo wyznacznik nowych czasów - prosimy o nic się nie martwić wszystko załatwi za państwo nasz program. Tak więc gra, która przez kilka miesięcy rozpalała wyobraźnię tysięcy graczy okazała się po prostu niewypałem i to całkiem sporym. Można go polecić jedynie zagorzałym fanatykom D&D i nikomu więcej. Niewielkiej osłody może dodać fakt, że do polskiej wersji gry dołączona została płyta z muzyką z gry.

WERDYKT 5,5

Tylko dla zdeterminowanych fanów.

PLUSY

Komputerowa wersja najpopularniejszego systemu RPG.

MINUSY

Koszmarnie nudna.







REX



NAJWIERNIEJSZY PRZYJACIEL

Była sobie raz mała dziewczynka, która miała pieska imieniem Reks. Bardzo go kochała. Nieszczęśliwie dziewczynka zachorowała, a jej brat, musiał sprzedać czworonoga, aby w ten sposób zdobyć pieniądze na niezbędne lekarstwa.

Wkrótce dziewczynka wróciła do zdrowia, jednak nie mogła zapomnieć o swoim ulubieńcu. Reks także tęsknił za swoją panią i mimo, iż dzieliło ich wiele kilometrów, postanowił odszukać drogę powrotną do swojego prawdziwego domu.

Tak w skrócie przedstawia się historia Reksa - tytułowego bohatera wydanej w lutym br. gry adresowanej do najmłodszych użytkowników komputerów.



„Reks: Najwierniejszy przyjaciel" jest sympatyczną, klasyczną platformówką, w której gracz kontrolujący poczynania Reksa ma okazję wziąć udział w zabawie, którą zapewniają trzy tryby rozgrywki. Pierwszym z nich to „znajdź swojego pana". Polega on na przejściu wszystkich etapów gry i dotarciu do dziewczynki i jej brata. Podczas wędrówki poprzez rozmaite scenerie, jak wesołe miasteczko, góry czy wielkie



miasto (i wiele innych), Reks będzie musiał stawić czoła przeróżnym postaciom stającym na jego drodze, umiejętnie je omijając lub odstraszając „rzucając" (zebranymi wcześniej) owocami. Będzie się także musiał wykazać refleksem i precyzją wykonywanych ruchów np. przeskakując z kamienia na kamień.

Drugi tryb, to „znajdź przedmiot". Polega on na odnalezieniu i zebraniu rozmieszczonych w różnych miejscach kuleczek oznaczonych literami „K","U","M","P","E","L" i dotarciu do ostatniego etapu. Trzeci zaś i ostatni tryb, to „angielskie słówka". Dzięki niemu dzieciaki będą mogły poznać pierwsze słowa po angielsku. Na początku każdej rozgrywki w tym trybie, profesor wypowie jedno słowo po angielsku i pokaże odpowiadający mu rysunek. Reks będzie musiał odnaleźć ukryte na planszy literki wchodzące w skład tego słowa.

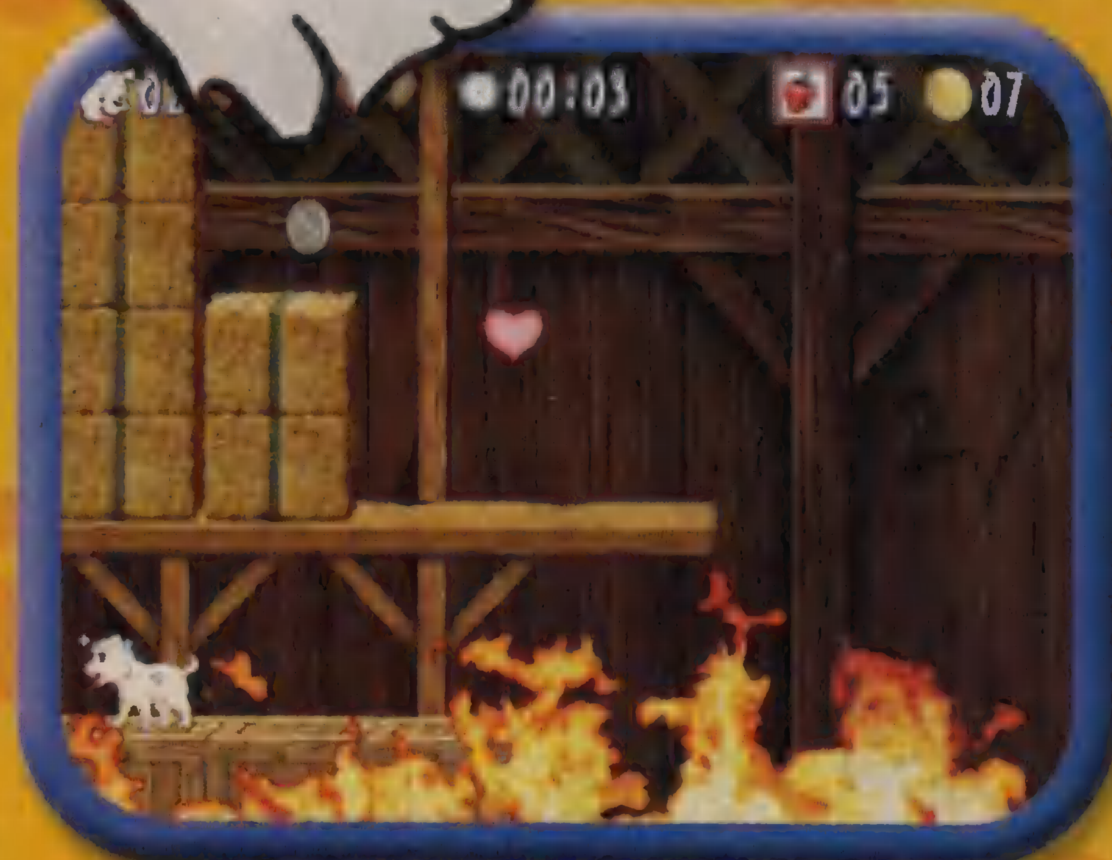
Należy także wspomnieć, iż w instrukcji gry znajdziecie angielskołpolski słowniczek zawierający kilkaset podstawowych słówek.

„Reks: Najwierniejszy przyjaciel" jest ciekawą, kolorową, ładnie wykonaną i kształcącą grą w dodatku całkowicie wolną od przemocy. Dlatego z czystym sumieniem możemy polecić ją wszystkim maluchom.

Na koniec nie sposób nie wspomnieć o kilku wpadkach, przed którymi nie uchroniła się nawet gra dla tak młodych odbiorców.

Pierwszą z nich jest sekwencja filmowa na początku gry. Fatalna jakość, muzyka nijaka, a treści kwestii wypowiadanych przez rysunkowe postaci możemy się jedynie domyślać lub czytać z ruchu warg... (dotyczy to tylko tej początkowej sekwencji) Kolejnym mankamentem jest to, że rozgrywka w każdym z wcześniej wspomnianych trybów gry prowadzona jest na tych samych planszach.

Frustrująco działa ponadto fakt, że nasz Reks spada z pudeł i innych przedmiotów zbyt często, nawet gdy do ich krawędzi jest jeszcze kawałek drogi. Poza tymi uchybieniami, mamy całkiem udany produkt dla najmłodszych o wyraźnym za-



cięciu edukacyjnym. Aha, jeszcze jedno, gra jest oczywiście w języku polskim.

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 49.90
- **Wymagania:** P 166 Mhz, 32 MB RAM

- **Wydawca:** Mindscape
- **Producent:** TLC
- **Dystrybucja:** CD Projekt
- **Strona WWW:** www.cdprojekt.info

WERDYKT 7

Pomimo kilku felerów może okazać się świetną zabawą dla najmłodszych.

PLUSY

Bez krwi i przemocy, ładnie wykonana, uczy słówek po angielsku, zlokalizowana.

MINUSY

Kilka błędów i wpadek, niezbyt realistyczny dźwięk, dla 5-cio latka może być za trudna.

EARTH 2150 LOST SOULS



Jest to już trzecia część z serii Earth. Gry z tego cyklu to strategie czasu rzeczywistego, osadzone w niedalekiej przyszłości gdzie o dominację nad Ziemią walczą trzy potęgi: Eurasian Dynasty, United Cicilized States i Lunar Corporation. Fabuła tej części gry jest stosunkowo prosta. Na skutek wyniszczających walk prowadzonych na Ziemi, naszej planecie grozi zagłada. Większości ludzi udało się uciec na Księżyc i Marsa, a ci którym nie udało się dostać na promy, to owe tytułowe Stracone Dusze. Pozostawieni na ziemi ciągle toczą zaciekłą walkę mając nadzieję, że mimo wszystko znajdą jakiś sposób na ucieczkę. Cała kampania składa się z trzech części połączonych ze sobą fabułą.

Każda z nich może być rozgrywana oddzielnie, aczkolwiek zalecane jest rozpoczęcie od pierwszej gdyż w ten sposób zapoznamy się z całą historią. Każdy z etapów gry pozwala nam zapoznać się z jedną stroną konfliktu. Na przykład Eurasian Dynasty swoje siły bojowe opiera głównie na czołgach i helikopterach. Dzięki temu dysponują potężną siłą ognia, ale za to ich jednostki są powolne. Jako jedyna strona konfliktu posiadają dostęp do broni jądrowej.





Lunar Corporation prowadzi do walki pojazdy nowoczesne oparte na technice anty-grawitacyjnej, szybkie ale słabo opancerzone. Budynki wznoszone przez nich są nie wymagają wiele energii do funkcjonowania (w przeciwieństwie do energetycznożernych gigantów z „ED").

Ostatnia grupa to United Cicilized States. Atakuje głównie przy użyciu nowoczesnych, kroczących robotów bojowych, a co ważniejsze jako jedyni opanowali technikę teleportacji. Jak więc widzimy różnorodność stron konfliktu sprawia, że rozgrywka za każdym razem będzie skomplikowana, a

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 39.95
- **Wymagania:** PII 350 Mhz, 64 MB RAM
- **Wydawca:** Zuxzez
- **Producent:** Reality Pump
- **Dystrybucja:** Topware
- **Strona WWW:** http://lostsouls.topware.pl



WERDYKT 8

Porządna gra strategiczna spełniająca wymagania współczesnych graczy.

PLUSY

Solidne wykonanie, dużo szczegółów, które zadowolą każdego stratega

MINUSY

Nieco wyświechtana już tematyka

taktyka prowadząca do zwycięstwa musi być zmienna. Należy również dodać, że na zróżnicowanie rozgrywki wpływa także możliwość konstruowania różnorodnych modeli jednostek i prowadzenie badań naukowych. Jeśli wspomnimy jeszcze, że walka toczy się nie tylko na ziemi ale tak-



że w podziemnych korytarzach (które drążą specjalne jednostki), że jednostki zdobywają doświadczenie, które wpływa na zwiększanie ich umiejętności bojowych - to sami zauważycie, że program posiada



wszystkie cechy by być doskonałą grą strategiczną. Może na koniec, dla porządku, kilka słów o wykonaniu gry. Grafika została stworzona w 3D, tak więc obraz można dowolnie obracać, przybliżać i oddalać, pełno jest w tej grze takich szczegółów takich jak zmiany pory dnia i nocy, warunków pogodowych. Jedyną rzeczą jaka umyka naszym zmysłom jest dźwięk. Brak tej grze jakichś silnych motywów muzycznych pozostających na dłużej w pamięci, a odgłosy jakie wydają Twoje jednostki, stają się po pewnym czasie nużące.

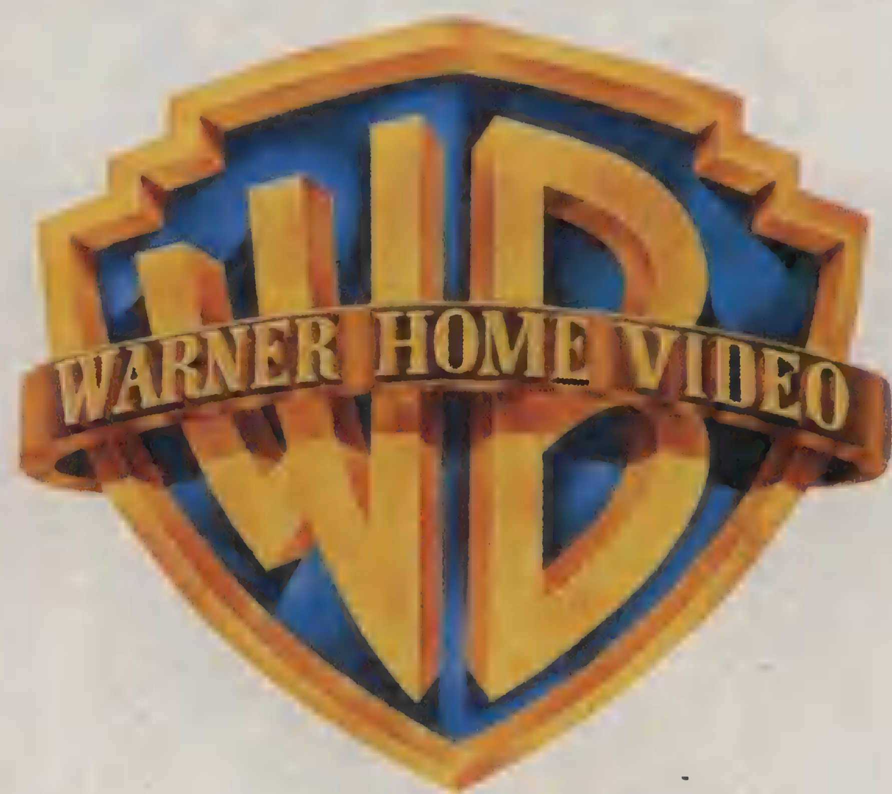
Tak więc mamy do czynienia z solidną grą, która może dostarczyć rozrywki na wiele wieczorów. Jednak brakuje powiewu świeżości, oryginalnych pomysłów. Ot kolejna gra z cyklu „Earth" bez wątpienia lepsza od poprzednich, ale wciąż jest to powielanie utartych schematów.

Gra zrealizowana jest w polskiej wersji językowej, co nie powinno dziwić, gdyż jest to produkt rodzimej grupy programistów przygarniętych pod skrzydła firmy TopWare - wydawcy gry. Z pewnością „Earth 2150: The Lost Souls" będzie dystrybuowany (podobnie jak poprzednie części) również poza granicami naszego kraju i jesteśmy przekonani, że gra będzie się podobała, tak jak nam.



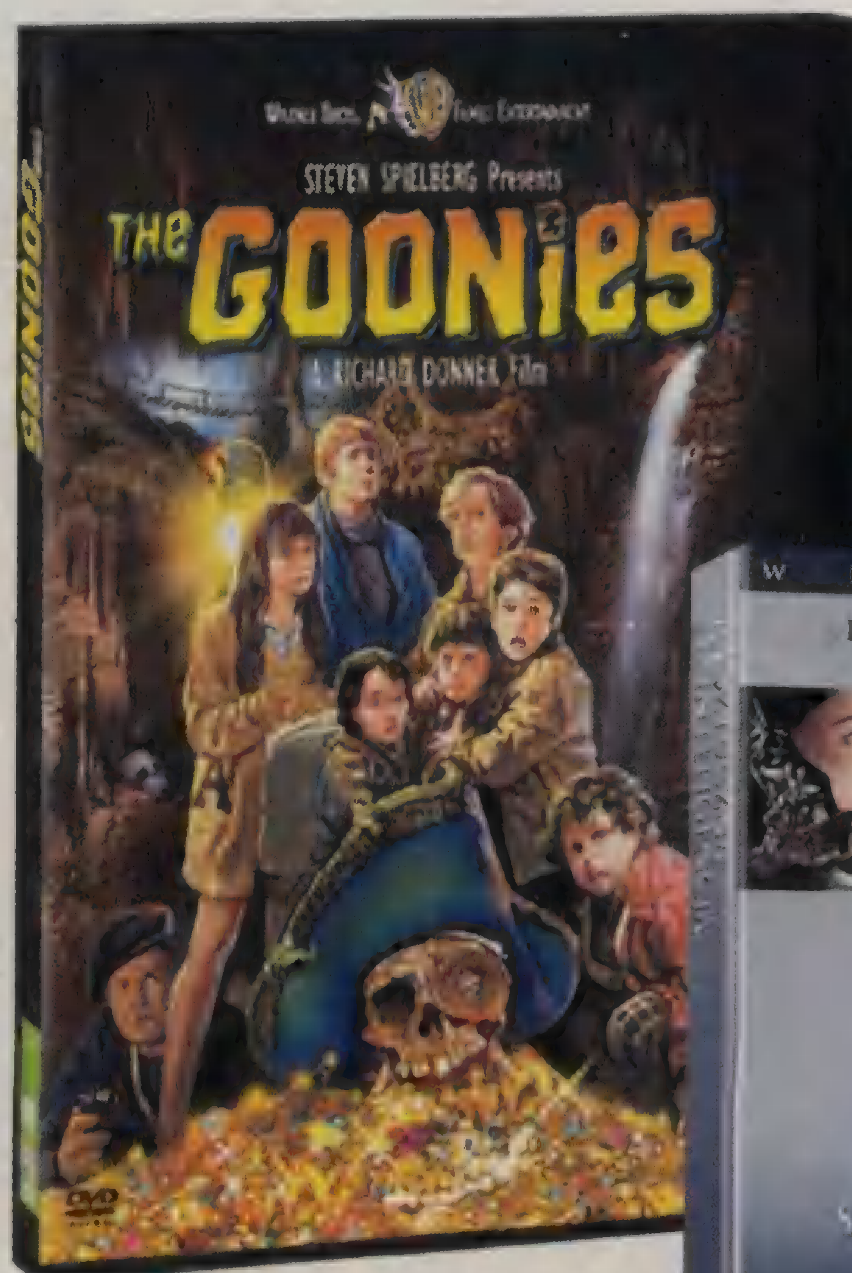


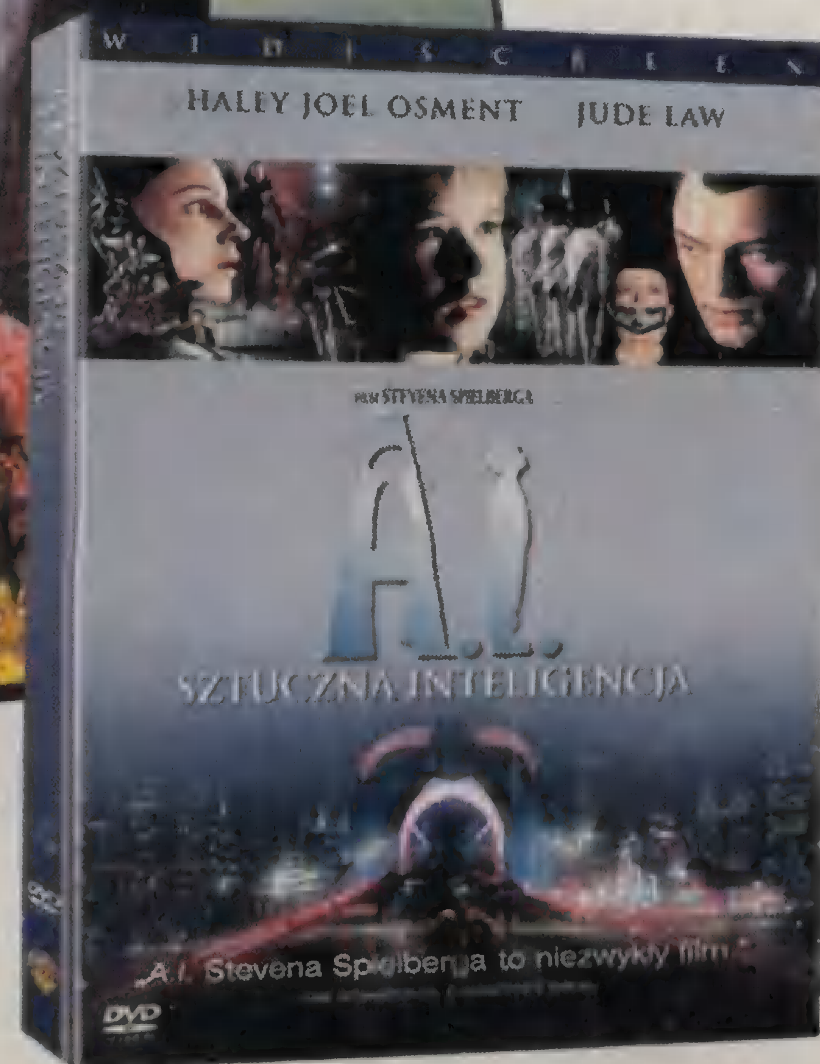
KONKURSY



A.I. SZTUCZNA INTELIGENCJA

Zadanie: Wymień przynajmniej 5 filmów, które wyreżyserował Steven Spielberg.
Do wygrania: 3 płyty DVD z filmem "A.I. Sztuczna Inteligencja"





THE GOONIES

Pytanie: Ile było części filmu "The Goonies"?
Do wygrania: 3 płyty DVD z filmem "The Goonies"

NA ODPOWIEDZI, WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, CZEKAMY DO MOMENTU UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU GIER KOMPUTEROWYCH. PRZESYŁAJCIE JE NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. POWODZENIA! **FUNDATOREM NAGRÓD JEST FIRMA WARNER BROS. POLAND**

Z należytą powagą należy zabrać się do degustacji najnowszego dzieła zespołu Croeteam. Panie i Panowie, mamy przyjemność przedstawić „Serious Sam: Drugie Starcie".

Pierwsza część tego porywającego shootera FPP uderzyła w nasze blaszaki mniej więcej rok temu.





„Serious Sam" odświeżył, pogrzebaną wraz z leciwym „Doomem", ideę rzeźni w najczystszym wydaniu. Teraz *spece od ostrej młócki dają nam jeszcze więcej, jeszcze* mocniej i jeszcze dosadniej poczuć, czym jest masowa destrukcja. „Serious Sam: Drugie Starcie" odziedziczył po swoim pierwowzorze wszystko, a dodatkowo zyskał jeszcze wiele nowych elementów.

Fabułę gry, w tym wypadku możemy pominąć. Wystarczy zaznaczyć, że Sam znowu wpadł w tarapaty, rozbił statek kosmiczny i znowu będzie musiał stawić czoła setkom wrogów. W założeniach gry nie zmieniło się zupełnie nic, ale to wyszło Samowi na dobre. Ponownie z giwerą w ręku przemierzamy tereny uszeregowane w 12 misji. Tym razem jednak ta materia została znacznie urozmaicona. Do zbadania mamy bezkresne pustkowia, zielone stepy, wypalone słońcem pustynie, lodowe i mroźne krainy oraz katakumby, wnętrza piramid i katedr, tunele, jaskinie i podziemne kratery. Od strony graficznej lokacje prezentują się wręcz bombowo. Ogromne obszary znakomicie kontrastują z dusznymi i wąskimi przesmykami wewnątrz budowli czy innych obiektów. To urozmaicenie sprawia, że gra nie nudzi się szybko. „Serious Sam: Drugie Starcie" wsysa podobne jak wsysała część pierwsza. I to nie tylko za sprawą pięknych plenerów. W stosunku do jedynki rozszerzono bowiem liczbę broni i potworów do rozwalania. Dorzucono siedmiu nowych przeciwników w tym min. tak oryginalnych jak: Cucurbito Dyniowatego, który biega jak oszalały wymachując piłą oraz rogatego Zumb'ula, uzbrojonego w nowoczesną broń plazmową. Nowe rodzaje broni, którymi możemy posiekać wyżej wspomnianych jegomości, a także ich przesympatycznych kumpli to: Miotacz Ognia, (który spopieli zarówno wrogów, jak i okoliczną florę), Piła Łańcuchowa, (może poharatać wszelkie paskudztwo oraz pobliskie drzewa i krzaki) oraz Karabin Snajperski, (prawdziwe cacko, które nawet największego byka powali za jednym pociągnięciem spustu). Dla urozmaicenia zabawy dodano również cztery nowe powerŁup'y, które okazują się niezwykle przydatne. Jeden z nich przyspiesza ruchy Sama,

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 69.00
- **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAM, Win 9x/Me/2000/XP, Akcelerator 3D
- **Wydawca:** Gathering of Developers
- **Producent:** Croatema
- **Dystrybucja:** Play It
- **Strona WWW:** www.serioussam.com

SERIOU[S]
THE SECON[D]

PEEŁAH

drugi zwiększa obrażenia zadawane wrogom, trzeci sprawia, że Sam jest odporny na pociski, a czwarty powoduje, że chwilowo staje się on niewidzialny. Wszystkie te nowinki wydatnie podniosły przyjemność płynącą z wcielania się w skórę naszego bohatera.

Zabawę można prowadzić w kilku trybach i na tym polu autorzy również usatysfakcjonowali chyba większość graczy. Tryb dla pojedynczego gracza, jako się rzekło, oferuje kampanię 12 misji, ale można również zagrać na dowolnej planszy w dowolnym momencie, bez konieczności przechodzenia całości. Ciekawe możliwości daje tryb „split screen", w którym na jednej maszynie może giercować do czterech graczy. Mogą oni walczyć przeciwko sobie lub wspólnymi siłami wycinać hordy wrogów. Standartowo gra umożliwia również prowadzenie rozgrywki w trybie multiplayer. Na zakończenie warto jeszcze wspomnieć o dwóch elementach gry. Po pierwsze została ona znakomicie spolszczona, a pełne humoru odzywki Sama czasami przyprawiają o spazmatyczny rechot. Jeżeli natomiast chodzi o muzykę, to tu również wykonano kawał dobrej roboty. Muzyka jest zmienna, dynamicznie dopasowuje się do akcji, a temat „Jinngle Bells", który towarzyszy wyżynaniu wrogów w zaśnieżonych górach - to prawdziwe mistrzostwo świata. Przekonajcie się zresztą o tym sami grając w tę gierkę. Kolejnym argumentem przemawiającym na korzyść tego produktu jest stosunek ceny do jakości gry, a ten wypada nader atrakcyjnie. Kowta 69 PLN za taką gierę nie jest wygórowana!





US SAM™
ENCOUNTER

WERDYKT 9
Rewelacyjna strzelanina, bez zadęcia na ambitne dzieło. Jak już zaczniesz, to nie przerwiesz, dopóki nie skończysz...

PLUSY
Znakomita grafika, czysta akcja, wsysa jak odkurzacz, komentarze Sama, klimatyczna , zmienna muzyka

MINUSY
Jednak trochę za krótka



Road.Wage

Nie wiemy czy wielu z Was marzyło kiedykolwiek o rozpoczęciu kariery dostawcy samochodowego? Jeśli tak, to niewątpliwie gra „Road Wage 2000" sprawi Wam wiele przyjemności. W grze tej, bowiem wcielamy się w rolę kierowcy, który właśnie rozpoczyna wielką karierę w świecie transportu drogowego. Twoim zadaniem jest dostarczanie przeróżnych przesyłek, oczywiście w jak najkrótszym czasie. Dzięki tej działalności będziesz gromadził pieniądze, które umożliwią nabywanie, coraz lepszych aut w salonie Szalonego Jima.



Tyle o samej tematyce gry, a jak jest ona wykonana? Grafika nie poraża jakimiś szczególnymi osiągnięciami, w dobie coraz szybszych kart graficznych spodziewaliśmy się bardziej spektakularnych efektów. Akcja rozgrywa się w przeróżnych krajobrazach, od spokojnych przedmieść, na których życie toczy się leniwie i z rzadka pojawiają się inni kierowcy, poprzez sielskie, wiejskie krajobrazy, które od czasu do czasu stają się niebezpieczne, gdy na trasę wybiega stado skocznych kóz. Nie zabrakło również zatłoczonych miast.

W trakcie gry, realizując kolejne zamówienia, będziesz mógł odkrywać ukryte trasy. A co powiesz o możliwości kierowania... motorówką po tajemniczej zatoce naszpikowanej minami?! - taką możliwość przewidzieli autorzy gry.

Akcja ukazana jest z góry. Jeździmy tylko po wyznaczonej trasie, więc zapomnijcie o skracaniu sobie trasy podróży poprzez jazdę po trawnikach i innych tego typu numerach. W trasie będziemy spotykać inne pojazdy, czasem też napotkamy rozrzucone tu i ówdzie przedmioty, które usprawnią naszą jazdę. Wymienić tu można chociażby policyjny sygnał świetlny, który sprawi, że wszyscy będą ustępować nam z trasy przejazdu. Zegarki, które dodadzą nam nieco czasu na wykonanie zadania. Paczki z pieniędzmi a przede wszystkim elementy czołgu, który gdy zostanie zmontowany sprawi, że staniemy się niekwestionowanymi panami drogi. Na początku gry decydujemy o tym, czy kroczyć będziemy ścieżką dobra czy zła. Determinujemy tym samym jak będą do nas odnosić się inni kierowcy oraz za jakie zachowanie na drodze będziemy zdobywać punkty dodatkowe. Przyznamy szczerze, że wybraliśmy ścieżkę zła, bo jakoś łatwiej przychodziło nam wprowadzać chaos na drogach, niż przestrzegać zasad ulicznego savoir-vivre'u.



Podsumowując jest prosta gra zręcznościowa, która może przyciągnąć uwagę na parę minut, chodzi tylko o to by jechać cały czas prosto i zdobywać kasę na szybsze samochody. Podstawową zaletą tej gry jest niewątpliwie jej cena.

WERDYKT 5,5

Jeśli masz ochotę na 30 minut bez szczególnego wysiłku umysłowego sięgnij po tę grę.

PLUSY

Prostota i cena.

MINUSY

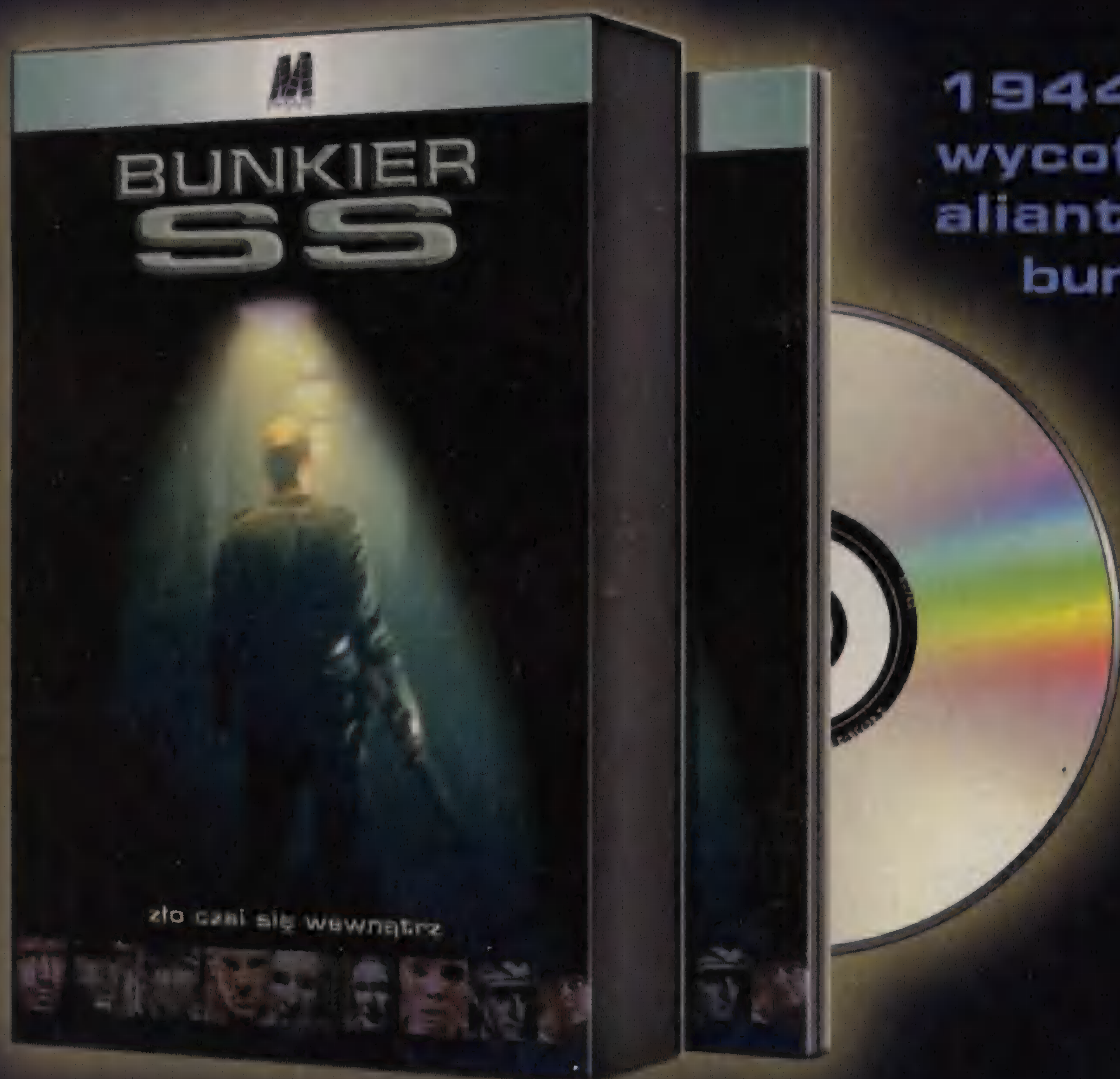
Wciąga tylko na kilkadziesiąt minut.

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 19.95
- **Wymagania:** P 233 Mhz, 64 MB RAM

- **Wydawca:** Midas Games
- **Producent:** Midas Games
- **Dystrybucja:** Topware
- **Strona WWW:** www.topware.pl

BUNKIER SS

zło czai się wewnątrz



1944. Niemiecki oddział wycofuje się pod naporem aliantów do opuszczonego bunkra. Odnajduje sieć podziemnych labiryntów. Strach staje się ich jedynym wrogiem...

występują:
Charley Boorman
John Carlisle
Jack Davenport
Jason Flemyng
reżyseria:
Rob Green

na kasetach VHS
i płytach DVD



Dystrybucja: MONOLITH VIDEO Sp z o.o., 01-643 Warszawa, ul. Twardowskiego 3, tel. (22) 833 73 12, fax (22) 833 73 13, www.monolith.com.pl

COLO

Gry strategiczne w których akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym znane jako RTS-y to specyficzny gatunek programów cieszących się już od kilku lat niesłabnącą popularnością. Powstają wciąż nowe gry tego typu, ale popyt na nie wcale nie maleje. Dlatego producenci prześcigają się w ulepszaniu ich zarówno od strony audio-wizualnej, jak również fabuły, scenerii, stopnia skomplikowania i możliwości jakie oferuje graczowi dany produkt.

Nie da się jednak ukryć, iż konstrukcja oraz sposób prowadzenia rozgrywki niemal we wszystkich grach tego typu są takie same. O świeże rozwiązania jest bardzo trudno, ale jakiej rewolucji możemy oczekiwać po ukształtowanym już gatunku jakim jest RTS. A jednak... Firma Epsitec bazując na starych, dobrych wzorcach tchnęła świeży powiew w skostniałą już nieco konstrukcję. Gra „Colobot", która swoją światową premierę miała w listopadzie 2001 roku (polska premiera miała miejsce dopiero w połowie lutego br.) jest przykładem na to, że można zrobić coś nowego.

- **Premiera:** Już jest
- **Cena:** 49.95
- **Wymagania:** P 300 Mhz, 64 MB RAM
- **Wydawca:** Epsitec
- **Producent:** Epsitec
- **Dystrybucja:** Manta
- **Strona WWW:** www.manta.com.pl



W tej grze znajdziemy oczywiście wszystkie elementy charakterystyczne dla RTS-ów, czyli szereg budynków potrzebnych do wybudowania bazy, urządzenia i jednostki militarne oraz pewne rodzaje surowców niezbędnych do rozkwitu naszej bazy.

Fabuła gry osadzona jest w niezbyt odległej przyszłości i opiera się na poczynaniach samotnego astronauty w którego właśnie wcielisz się Ty drogi graczu. Twoim zadaniem jest wytypowanie z wielu planet najbardziej odpowiedniej na nowy dom dla Ziemian oraz przygotowanie jej na przybycie pierwszych kolonistów. W tym celu będziemy musieli wybudować bazę, prowadzić różne badania naukowe oraz bro-



nić się przed agresywnymi autochtonami kolonizowanych przez nas światów. Wielce pomocne w tym okażą się kolejno opracowywane i budowane roboty.

No dobrze, a gdzie to zapowiadane na początku tekstu novum. To coś, co wyróżnia grę „Colobot" od innych produkcji z tego gatunku to możliwość samodzielnego programowania robotów. Poprzez modyfikowanie i pisanie prostych programów (pomocny okaże się tu czytelny, nie mniej rozbudowany edytor), gracz będzie miał możliwość zaprogramowania każdej maszyny przypisując jej w ten sposób szereg zadań do wykonania. Dzięki nowym technologiom wysyłanym naszemu bohaterowi z Centrum Kontroli Lotów w Houston będziemy mogli budować nowe, bardziej zaawansowane technologicznie roboty, oraz udoskonalać stare.

Rozgrywkę możemy prowadzić wykonując po kolei gotowe misje (9 misji + podmisje), bądź też jako swobodną grę, czyli „skirmish".

Misje będziemy wykonywać w trzech, trójwymiarowych środowiskach (powierzchnia planet, powietrze, woda).

Graficznie gra wygląda całkiem nieźle, ale daleko jej do doskonałości podobnie, jak oprawie dźwiękowej.

„Colobot" adresowany jest przede wszystkim do młodszych użytkowników komputerów, jednak z czystym sumieniem polecamy ją miłośnikom strategii w każdym wieku.

WERDYKT 8,5

Ciekawy „erteesik" adresowany przede wszystkim do młodszych urzytkowników komputera.

PLUSY

Nowatorskie rozwiązania, wciągająca.

MINUSY

Dźwięk, podobne do siebie misje.





Statystyki jednostek lądowych

Jednostka	Koszt	AOR	SZS	Wymagane	Konieczne zasoby strategiczne
Archer	20	2.1.1	-	Warrior Code	-
Artillery	60	0.0.1	12.2.3	Replaceabel Parts	-
Cannon	40	0.0.1	8.1.2	Saltpeter, Iron	
Catapult	20	0.0.1	4.1.1	Mathematics	-
Cavalry	80	6.3.3.	-	Military Tradition	Horses, Saltpeter
Chariot	20	1.1.2	-	Wheel	Horses
Explorer	20	1.1.2	-	Navigation	-
Horseman	30	2.1.2	-	Horseback Riding	Horses
Infantry	90	8.12.2	-	Replaceable Parts	-
Knight	70	4.3.2	-	Chivalry	Horses, Iron
Longbowman	40	4.1.1	-	Invention	-
Marine	100	10.8.1	-	Amphibious War	Rubber
Mech Infantry	110	12.20.3	-	Computers	Oil, Rubber
Modern Armor	120	24.16.3	-	Synthetic Fibers	Oil, Rubber, Aluminium
Musketman	60	2.4.1	-	Gunpowder	Saltpeter
Paratrooper	100	8.10.1	-	Advanced Flight	Oil, Rubber
Pikeman	30	1.3.1	-	Feudalism	Iron
Radar Artillery	80	0.0.1	16.2.4	Robotics	Aluminium
Rifleman	80	4.6.1	-	Nationalism	-
Settler	30	0.0.1	-	-	-
Spearman	20	1.2.1	-	Bronze Working	-
Swordsman	30	3.2.1	-	Iron Working	Iron
Tank	100	16.10.2	-	Motorized Transportation	Oil, Rubber
Warrior	10	1.1.1	-	-	-
Worker	10	0.0.1	-	-	-

innych jednostek, jakie mogą być transportowane. Drugim ważnym współczynnikiem niektórych typów jednostek jest SZS oznaczający „Siłę bombardowania", „Zasięg" i „Szybkostrzelność". Na przykład jednostka z BRF 8.1.2 może bombardować z siłą 8, ma zasięg jednego pola i w czasie bombardowania oddaje dwa strzały.

Nowością w „Cywilizacji III" jest wprowadzenie jednostek właściwych tylko dla określonych cywilizacji. W większości przypadków są to potężniejsze wersje jednostek dostępnych dla wszystkich cywilizacji.

Jednostki także mogą być również rozwijane. Szczególnie istotne jest to w przypadku jednostek defensywnych, dlatego jeżeli nie stać Cię na rozwinięcie wszystkich, skoncentruj się w pierwszej kolejności na obronnych.

Mamy nadzieję, że powyższe wskazówki pozwolą Ci przez długie wieczory cieszyć się „Cywilizacją III" i znaleźć właściwą receptę na sukces. Pamiętaj, aby zawsze kierować się zdrowym rozsądkiem, a wtedy świat stanie przed Tobą otworem.

Udanych podbojów!

Sugerowane ścieżki badań w przypadku ekspansji militarnej

Ancient Times
1. Bronze Working
2. Iron Working
3. Masonry
4. Alphabet
5. Mathematics
6. Construction
7. Wheel
8. Horseback Riding
9. Mysticism
10. Polytheism
11. Monarchy
12. Writing
13. Literature
14. Pottery
15. Map Making
16. Code of Laws
17. Currency
18. Philosophy
19. Republic

Middle Ages
1. Feudalism
2. Monotheism
3. Chivalry
4. Engineering
5. Invention
6. Gunpowder
7. Theology
8. Education
9. Astronomy
10. Chemistry
11. Metallurgy
12. Military Tradition
13. Physics
14. Magnetism
15. Theory of Gravity
16. Navigation
17. Banking
18. Music Theory
19. Economics
20. Printing Press
21. Democracy
22. Free Artistry

Industrial Ages
1. Nationalism
2. Communism
3. Medicine
4. Sanitation
5. Steam Powder
6. Industrialization
7. Corporation
8. Refining
9. Steel
10. Combustion
11. Electricity
12. Replaceable Parts
13. Flight
14. Mass Production
15. Scientific Method
16. Atomic Theory
17. Electronics
18. Motorized Transportation
19. Amphibious Warfare
20. Radio
21. Advanced Flight
22. Espionage

Modern Times
1. Computers
2. Rocketry
3. Ecology
4. Recycling
5. Synthetic Fibers
6. Stealth
7. Fission
8. Space Flight
9. Satellites
10. Nucelar Power
11. Laser
12. Smart Weapons
13. Miniaturization
14. Robotics
15. Superconductor
16. Integrated Defense
17. Genetics

Walka

Nawet jeżeli jesteś stuprocentowym pacyfistą, nie unikniesz konfliktów zbrojnych. Czasami będziesz musiał podbić sąsiadujące z Tobą kraje. Często też będziesz musiał bronić się przed zakusami wrogów.

Twoje armie składają się z jednostek należących do trzech podstawowych typów - lądowych, morskich i powietrznych. O sile danej jednostki decyduje jej współczynnik AOR, będący skrótem od słów „Atak", „Obrona" i „Ruch". Na przykład jednostka z AOR 2.4.1 dysponuje siłą ataku wartą 2, obroną wartą 4 i w ciągu jednej kolejki może przesunąć się o jeden kwadrat. Dodatkowym parametrem może być „Transport" (T), określający liczbę

Statystyki jednostek lotniczych

Jednostka	Koszt	AOR(T)	SZS	Wymagane	Konieczne zasoby strategiczne
Bomber	100	0.2.0	8.6.3	Flight	Oil
Cruise Missile	40	0.0.1	20.4.6	Rocketry	Aluminium
Fighter	80	4.4.0	2.4.2	Flight	Oil
Helicopter	80	0.4.0(2)	0.4.0	Advanced Flight	Oil, Rubber
ICBM	300	0.0.1	-	Space Flight	Aluminium, Uranium
Jet Fighter	100	8.8.0	2.6.1	Rocketry	Oil
Stealth Bomber	140	0.2.0	8.8.4	Stealth	Oil, Aluminium
Stealth Fighter	120	0.4.0	2.6.2	Stealth	Oil, Aluminium
Tactical Nuke	200	0.0.1	-	Space Flight	Aluminium, Uranium

SID MEIER'S CIVILIZATION III

Sugerowane ścieżki badań pokojowej i kulturowej ekspansji

Ancient Times		Middle Ages		Industrial Ages		Modern Times	
1.	Bronze Working	1.	Feudalism	1.	Nationalism	1.	Computers
2.	Alphabet	2.	Monotheism	2.	Medicine	2.	Ecology
3.	Writing	3.	Chivalry	3.	Sanitation	3.	Recycling
4.	Literature	4.	Theology	4.	Steam Power	4.	Rocketry
5.	Mysticism	5.	Engineering	5.	Electricity	5.	Space Flight
6.	Pottery	6.	Invention	6.	Scientific Method	6.	Synthetic Fibers
7.	Code of Laws	7.	Gunpowder	7.	Replaceable Parts	7.	Fission
8.	Philosophy	8.	Education	8.	Industrailization	8.	Superconductor
9.	Republic	9.	Astronomy	9.	Atomic Theory	9.	Satellites
10.	Iron Working	10.	Music Theory	10.	Electronics	10.	Nuclear Power
11.	Mathematics	11.	Printing Press	11.	Corporation	11.	Laser
12.	Construction	12.	Democracy	12.	Refining	12.	Miniaturization
13.	Currency	13.	Free Artistry	13.	Steel	13.	Genetics
14.	Wheel	14.	Banking	14.	Combustion	14.	Robotics
15.	Warrior Code	15.	Economics	15.	Flight	15.	Stealth
16.	Horseback Riding	16.	Chemistry	16.	Mass Production	16.	Smart Weapons
17.	Polytheism	17.	Navigation	17.	Motorized Transportation	17.	Integrated Defense
18.	Monarchy	18.	Physics	18.	Radio		
19.	Map Making	19.	Theory of Gravity	19.	Advanced Flight		
		20.	Metallurgy	20.	Espionage		
		21.	Magnetism	21.	Communism		
		22.	Military Tradition	22.	Amphibious War		

Statystyki jednostek morskich

Jednostka	Koszt	AOR(T)	SZS	Wymagane	Konieczne zasoby strategiczne
AEGIS Cruiser	160	12.12.6	4.2.4	Robotics	Aluminium, Uranium
Battleship	200	24.20.4	8.2.4	Mass Production	Oil
Caravel	40	1.2.3(4)	-	Astronomy	-
Carrier	180	1.8.4(4*)	-	Mass Production	Oil
Destroyer	120	16.12.6	6.1.3	Combustion	Oil
Frigate	60	2.2.4	2.1.2	Magnetism	Iron, Saltpeter
Galleon	60	1.2.4(6)	-	Magnetism	-
Galley	30	1.1.3(2)	-	Map Making	-
Ironclad	80	4.4.3	4.1.2	Steam Power	Iron, Coal
Nuclear Submarine	120	4.4.3(1**)	-	Fission	Uranium
Privateer	50	1.1.3	-	Magnetism	Iron, Saltpeter
Submarine	100	6.4.3	-	Mass Prduction	Oil
Transport	100	1.4.4(8)	-	Combustion	Oil

*Tylko jednostki powietrzne
**Tylko Tactical Nukes

Statystyki jednostek właściwych dla poszczególnych cywilizacji

Jednostka	Cywilizacja	Koszt	AOR	SZS	Wymagane	Konieczne zasoby strategiczne
Bowman	Babilończycy	20	2.1.2	-	Warrior Code	-
Cossack	Rosjanie	80	6.4.3	-	Military Tradition	Horses, Saltpeter
FŁ15	Amerykanie	100	10.8.0	2.6.1	Rocketry	Oil
Hoplite	Grecy	20	1.3.1	-	Bronze Working	-
Immortals	Persowie	30	4.2.1	-	Iron Working	Iron
Impi	Zulusi	20	1.2.2	-	Bronze Working	
Jaguar Warrior	Aztecy	10	1.1.2	-	-	-
Legionary	Rzymianie	30	3.3.1	-	Iron Working	Iron
ManŁOŁWar	Anglicy	60	3.2.4	2.1.2	Magnetism	Iron, Saltpeter
Mounted Warrior	Irokezi	30	3.1.2	-	Horseback Riding	Horses
Musketeer	Francuzi	60	3.4.1	-	Gunpowder	Saltpeter
Panzer	Niemcy	100	16.10.3	-	Motorized Transportation	Oil, Rubber
Rider	Chińczycy	70	4.4.3	-	Feudalism	Horses, Iron
Samurai	Japończycy	80	4.4.2	-	Chivalry	Iron
Scout	Amerykanie, Zulusi, Irokezi, Rosjanie, Anglicy	10	0.0.2	-	-	-
War Chariot	Egipcjanie	20	2.1.2	-	Wheel	Horses
War Elephant	Hindusi	70	4.3.2	-	Chivalry	-

Rozwój jednostek

Jednostka	Przekształca się w:	Po odkryciu:	Jednostka	Przekształca się w:	Po odkryciu:	Jednostka	Przekształca się w:	Po odkryciu:
Archer	Longbowman	Invention	Galley	Caravel	Astronomy	Panzer	Modern Armor	Synthetic Fibers
Artillery	Radar Artillery	Robotics	Hoplite	Musketman	Gunpowder	Pikeman	Musketman	Gunpowder
Bomber	Stealth Bomber	Stealth	Horseman	Knight	Chivalry	Rider	Cavalry	Military Tradition
Bowman	Longbowman	Invention	Impi	Musketman	Gunpowder	Rifleman	Infantry	Replaceable Parts
Cannon	Artillery	Replaceable Parts	Infantry	Mech Infantry	Computers	Samurai	Cavalry	Military Tradition
Caravel	Galleon	Magnetism	Jaguar Warrior	Swordsman	Iron Working	Spearman	Pikeman	Feudalism
Catapult	Cannon	Metallurgy	Knight	Cavalry	Military Tradition	Tank	Modern Armor	Synthetic Fibers
Chariot	Horseman	Horseback Riding	Mounted Warrior	Knight	Chivalry	War Chariot	Knight	Chivalry
Fighter	Jet Fighter	Rocketry	Musketeer	Rifleman	Nationalism	War Elephant	Cavalry	Military Tradition
Galleon	Transport	Combustion	Musketman	Rifleman	Nationalism	Warrior	Swordsman	Iron Working

CZEKASZ NA NAPRAWDĘ WIELKIE WYDARZENIE?

Scan Vangis 2011 for
www.retroreaders.makii.pl

HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC®

Tylko w Polsce gra
Heroes™ of Might & Magic® IV
będzie wydana w wyjątkowym, ekskluzywnym zestawie. W jego skład wejdą:

- **Heroes™ of Might & Magic® I**
- **Heroes™ of Might & Magic® II**
  w ekskluzywnym pudełku DVD, obie gry w polskiej wersji językowej!
- **Heroes™ of Might & Magic® IV**
  w ekskluzywnym pudełku DVD w polskiej wersji językowej

W sumie 3 fantastyczne gry w rewelacyjnie niskiej cenie 99,90 PLN!

Jesteś znudzony przeciętnymi grami komputerowymi? Od lat czekasz na coś naprawdę genialnego? Twoje marzenia, już wkrótce spełnią się! Przygotuj się na Heroes™ of Might & Magic® IV - kontynuację kultowej gry strategicznej! Zbuduj olbrzymie armie złożone z najstraszniejszych bestii. Zdobywaj nowe zamki i surowce niezbędne do ich rozwoju. Eksploruj najbardziej tajemnicze zakątki niesamowitej krainy Mocy i Magii. Wyrusz na poszukiwania skarbów i artefaktów. Naucz się najbardziej potężnych czarów z pięciu szkół magii. Przenieś się fantastyczny świat magii, niebezpiecznych przygód i przerażających bestii!



Rzuć swojego bohatera do bezpośredniej walki!



Poznaj sekrety sześciu całkowicie nowych typów miast.



Podziwiaj nową, niezwykle szczegółową grafikę!

W SPRZEDAŻY OD 28 MARCA!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

3DO™ NEW WORLD COMPUTING

WIĘCEJ INFORMACJI O GRZE:
http://heroes.cdprojekt.com

Gra Polecana Przez:
wp.pl
gry.wp.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT